

SENI RUPA UNTUK ANAK USIA DINI

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Dr. Farida Mayar, M.Pd.

SENI RUPA UNTUK ANAK USIA DINI



Cerdas, Bahagia, Mulia, Lintas Generasi.

SENI RUPA UNTUK ANAK USIA DINI

Farida Mayar

Desain Cover :
Rulie Gunadi

Sumber :
shutterstock

Tata Letak :
Amira Dzatin Nabila

Proofreader :
Meyta Lanjarwati

Ukuran :
viii, 189 hlm, Uk: 15.5x23 cm

ISBN :
978-623-02-5383-6

Cetakan Pertama :
Oktober 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2022 by Deepublish Publisher
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT DEEPUBLISH
(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)
Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman
Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581
Telp/Faks: (0274) 4533427
Website: www.deepublish.co.id
www.penerbitdeepublish.com
E-mail: cs@deepublish.co.id

KATA PENGANTAR PENERBIT

Membaca adalah sarana ekspresi diri dalam berkomunitas serta untuk terus maju menuju pencerdasan dan pencerahan. Ini menjadi sebuah motivasi dan dorongan bagi kami di Penerbit Deepublish untuk ikut berikhtiar dalam mencerdaskan dan memuliakan umat manusia, serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan industri *processing* berbasis sumber daya alam (SDA) Indonesia. Berdasarkan pandangan, sikap dasar, tujuan itu, maka buku yang berjudul Seni Rupa untuk Anak Usia Dini ini diterbitkan.

Buku yang berjudul Seni Rupa untuk Anak Usia Dini, berisi/membahas seni rupa merupakan unsur-unsur budaya manusia, keberadaannya telah mengalami perkembangan dari zaman purba sampai zaman modern sekarang ini dengan berbagai teknologi. Seni rupa adalah bagian belahan otak kiri dan belahan otak kanan yang harus seimbang. Hal ini perlu dikembangkan sejak usia dini. Aspek perkembangan untuk anak usia dini yaitu perkembangan fisik motorik. Motorik di sini adalah motorik halus yang perlu dikembangkan untuk mengembangkan belahan otak kanan, agar mata dan tangan terkoordinasi dan menghasilkan karya yang indah. Kelenturan jari-jemari dalam berimajinasi dan menjadi bibit seni rupa masa depan anak bangsa. Sejalan dengan tujuan pendidikan seni rupa anak usia dini, pengembangan kegiatan seni rupa anak usia dini lingkungan hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan, kepribadian (cipta, karya dan karsa) utuh dan bermakna, dengan berinteraksi dengan lingkungan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual, estetika, dan berolah seni rupa. Oleh karena itu, seni rupa anak usia dini dapat mengembangkan kreativitas, memecahkan masalah, dengan pemikiran yang masuk akal. Bereksplorasi dapat membangun kedewasaan berpikir anak, sikap terbuka, dan menerima perubahan menambah luasnya pemikiran, sikap dalam kehidupan sehari-hari, dan percaya diri sesuai dengan idenya. Seni rupa untuk anak usia dini bermakna kesabaran, mengelola emosi secara bebas dalam menciptakan seni rupa yang indah untuk kelangsungan hidupnya di masa depan yang damai dan menyenangkan.

Kami mengucapkan terima kasih kepada penulis yang telah memberikan perhatian, kepercayaan, dan kontribusi demi kesempurnaan buku ini. Dan kepada pihak-pihak lainnya yang terus menjadi inspirasi dan memberikan semangat dalam menerbitkan buku yang berkualitas dan bermanfaat.

Dengan dukungan dari pembaca, kami dapat terus memberikan kontribusi bagi upaya mencerdaskan dan memuliakan umat manusia, serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semoga buku ini dapat memperkaya khazanah dan memberi manfaat bagi para pembaca.

Hormat Kami,

Penerbit Deepublish

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR PENERBIT	v
DAFTAR ISI	vii
1 WAWASAN SENI RUPA.....	1
A. Pengertian Seni Rupa	1
B. Jenis-Jenis Karya Seni Rupa	16
C. Media Berkarya Seni Rupa.....	66
2 KONSEP PENDIDIKAN SENI RUPA ANAK USIA DINI.....	68
A. Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini.....	68
B. Fungsi Pendidikan Seni Rupa pada Anak Usia Dini	69
C. Kompetensi Pendidikan Seni Rupa untuk Anak Usia Dini	71
D. Karakteristik Ungkapan Kreatif Seni Rupa Anak Usia Dini.....	71
3 MENGGAMBAR	92
A. Pengertian Menggambar.....	92
B. Pengetahuan Bahan dan Alat Menggambar.....	94
C. Teknik Penyelesaian Menggambar.....	99
D. Macam-Macam Menggambar pada Anak Usia Dini.....	105
E. Menggambar dengan Krayon/Cat Pastel	113
4 MENCETAK.....	116
A. Pengertian Mencetak	116
B. Pengetahuan Bahan dan Alat Mencetak	118
C. Macam-Macam Teknik Mencetak.....	118
5 KOLASE, MOSAIK, DAN MONTASE.....	133
A. Kolase.....	133
B. Mosaik.....	141
C. Montase	144

6	MEWARNAI, MELIPAT, MENGUNTING, DAN MENEMPEL.....	149
	A. Mewarnai	149
	B. Melipat.....	150
	C. Mengunting.....	155
	D. Merobek.....	158
7	ANYAMAN	160
	A. Anyaman.....	160
8	MEMBENTUK.....	168
	A. Membentuk	168
	B. Pengetahuan Bahan dan Alat Membentuk.....	170

1

WAWASAN SENI RUPA

A. Pengertian Seni Rupa

1. Pengertian Seni

Seni sebagai bagian unsur budaya manusia keberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni yang sederhana di zaman prasejarah hingga mencapai bentuk yang lebih kompleks di zaman modern sekarang ini. Istilah seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti permintaan atau pencarian. Sedangkan kata *art* (Inggris) bermakna kemahiran.

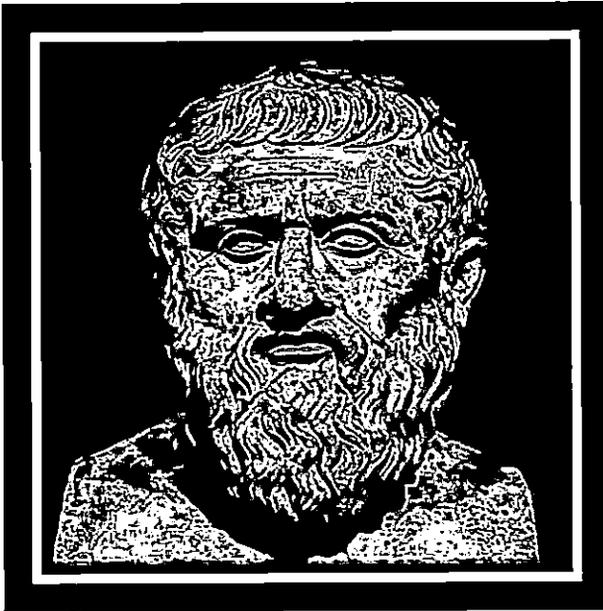
Seni adalah atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan berfikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan sebagainya. Dalam penciptaan/penataan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya seni rupa.

Dalam pengertian seni di atas terkait dengan faktor keberadaan manusia seniman dan lingkungannya. Sebagai tempat yang bisa berpengaruh terhadap karya seni yang diciptakannya. Hal ini dapat diberikan contoh: (a) adanya perbedaan karakteristik antara karya seni buatan anak-anak dengan karya seni ciptaan orang dewasa, (b) adanya perbedaan norma nilai seni dan keindahan pada seni tradisional dengan seni modern. Keberadaan karya seni tersebut menunjukkan bahwa seni memiliki pengertian yang beragam. Di mana antara orang dengan yang lainnya bisa memberikan pengertian seni yang berbeda, seperti halnya

pandangan para ahli, tokoh/seniman dalam menjelaskan mengenai pengertian tersebut.

Ada beberapa pengertian seni yang dikemukakan oleh para tokoh/seniman:

- (1)Plato, seorang seniman filsuf dari Yunani, mengemukakan bahwa seni adalah hasil tiruan alam (*art imitator narutam*). Pandangan Plato ini menganggap bahwa suatu karya seni dan seniman merupakan peniru objek/benda yang ada di alam atau karya yang sudah dibuat sebelumnya. Nilai keindahan pada suatu karya seni didasarkan pada kesan keindahan yang ada di alam.



Gambar 1. Plato Estetika Yunani Kuno

- (2)Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan nasional memberikan pengertian seni adalah segala perbuatan manusia timbul dari perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat mengarahkan jiwa dan perasaan manusia.



Gambar 2. Ki Hajar Dewantara. Tokoh Pendidikan Nasional
(3) Thomas Munro, seorang ahli seni dan filsuf berasal dari Amerika mengemukakan seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia yang melihatnya. Efek pengenalan, imajinasi yang rasional maupun irasional.



Gambar 3. Thomas Munro dari Amerika

- (4) Bebedetto Croce, seorang filsuf Italia yang mengatakan bahwa seni adalah ungkapan kesan-kesan (*art expression of impressions*). Seni memiliki kebebasan untuk mengungkapkan segala khayalan atau pengalaman intuitif yang terkumpul di batinnya.



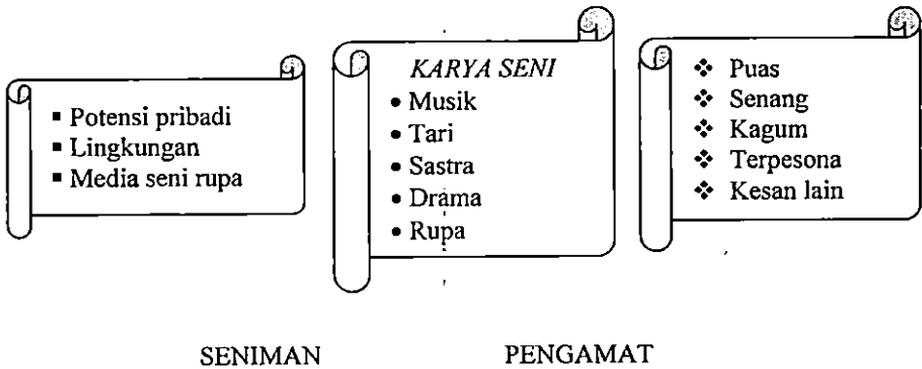
Gambar 4. Bebedetto Croce dari Italia

- (5) Kottak, seni sebagai kualitas, hasil ekspresi, alam keindahan atau segala hal yang melebihi keasliannya serta klasifikasi objek-subjek terhadap kriteria estetis. Kottak menjelaskan bahwa pengertian dari kata seni tidak semata-mata hanya dari setiap buah karya dari tangan manusia saja, akan tetapi seni lebih universal dan menjelaskan bahwa seni adalah segala sesuatu yang tercipta melebihi tingkat keaslian dari objek secara umum.
- (6) J.J Hogman, Seni adalah sesuatu yang memiliki unsur *ideas*, *activities*, dan *artifact*. Hogman memiliki tiga poin atau tiga pilar utama, yaitu *ideas*, *activities*, dan *artifact*. *Ideas* bisa diartikan dengan wujud seni sebagai suatu yang kompleks dari ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Sedangkan *activities* dapat diartikan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam berkesenian. Dan terakhir *artifact* dapat diterjemahkan sebagai wujud seni melalui hasil karya yang dihasilkan oleh manusia.

Beberapa pengertian seni di atas menjelaskan bahwa sudut pandang dan tujuan berbeda-beda. Ada yang melihat berdasarkan proses penciptaannya, dari jenis/bentuk karya seninya, dan dari media seni yang digunakannya. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya pada yang lain, yang divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat menimbulkan kesan rasa senang atau puas bagi yang menghayatinya (Herawati, 1999). Sebagai contoh seseorang dapat menikmati hasil karya seni yang berupa lukisan, patung, lagu, tarian, pakaian, hasil kerajinan tangan, drama, puisi dan lainnya.

Adapun perasaan nikmat adalah perasaan yang timbul pada diri seseorang pada saat menghayati suatu karya seni yang diamati, atau yang didengarkannya. Menurut Gamal (<https://serupa.id/>) pengertian-seni/orang dapat merasakan nikmat tanpa dibarengi kesenangan, dan sebaliknya orang dapat merasakan senang tanpa dibarengi kenikmatan. Dalam hal ini kesenangan dan kenikmatan bisa datang bersama-sama, atau kadang-kadang tidak. Dari uraian di atas menunjukkan bahwa pengertian seni mencakup tiga aspek, yaitu (1) pencipta atau pembuat yang disebut seniman dan pekerja seni, (2) hasil karya atau buatan seniman yang disebut karya seni, dan (3) aspek penikmat seni yang sebut juga pengamat seni.

Berdasarkan medium seni yang digunakan oleh para seniman kita berbagai cabang seni, antara lain seni rupa, seni musik, seni tari, seni sastra dan seni drama/teater. Masing-masing cabang seni tersebut menikmati indera yang berbeda. Misalnya menikmati seni rupa melalui indera dan sebagainya.



Gambar 5. Hubungan antara Seniman, Karya Seni, dan Pengamat Penikmat (disebut dengan Tri Tunggal Seni)

2. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (konkret) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi, titik, garis, bentuk, proporsi, komposisi perspektif, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang, dan cahaya (gelap terang) arsiran. Perwujudan dan cipta seni rupa tersebut bentuk dan jenisnya tidak hanya berupa gambar, lukisan, patung, dan karya cetak saja, tetapi juga berupa benda terapan seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, aksesoris, dan lain-lain.

Seniman yang menciptakan karya seni rupa secara umum disebut seniman seni rupa (perupa). Sedangkan secara khusus sebutan perupa disesuaikan dengan karya seni rupa seni lukis disebut pelukis. Perupa seni patung disebut pematung/pemahat. Perupa kerajinan tangan disebut pengrajin, perupa seni dekorasi disebut dekorator, perupa gambar ilustrasi disebut ilustrator.

Karya seni rupa dilihat berdasarkan fungsi/tujuan penciptaannya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni (*fine art*) adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya yang lebih utama ungkapan ide/gagasan, perasaan nilai estetis-artistik dan tidak dimaksudkan sebagai benda fungsional praktis.

Contohnya lukisan, patung, dan sebagainya. Seni rupa terapan (*applied art*) adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mempertimbangkan nilai fungsi/kegunaan praktis dan segi keindahan bentuknya. Namun demikian dilihat dari perwujudannya karya seni rupa tersebut juga tetap menampilkan bentuk yang indah. Benda kerajinan tangan, seni bangunan adalah contoh karya seni rupa pakai.

3. Keindahan dan Estetika

Meskipun seni berhubungan dengan keindahan, namun perlu kita pahami bahwa karya seni rupa itu penampilannya tidak selalu identik dengan keindahan, artinya belum tentu suatu karya seni tampil atau diciptakan dalam wujud yang indah. Keindahan pada karya seni rupa adalah kesan yang timbul atau muncul pada diri seseorang sebagai wujud dari keadaan puas, senang, nikmat, kagum, sesuai selera pribadinya. Kemudian estetika Hume dibangun berdasarkan pemikiran epistemologinya. Esai pendeknya "*of the standard of taste*" adalah satu-satunya karya Hume yang membahas pemikirannya tentang estetika, dalam hal ini adalah masalah 'cita rasa' (*taste*) jadi, sumber pengetahuan termasuk rasa indah adalah pengalaman (*empeira*).

Selanjutnya Herbert adalah seorang profesor seni rupa di Universitas Edinburgh 1931-1933 dan seorang "dosen seni di Universitas Liverpool Seni Kontemporer di London, tujuannya adalah untuk menurunkan penghalang antar berbagai disiplin artistik. Keserasian menurut Herbert, keserasian berasal dari kata serasi dan dari kata dasar rasi, artinya cocok, kena benar dan sesuai itu mengandung unsur perpaduan, pertentangan, ukuran dan keseimbangan. Dalam keindahan ini sebagai ahli pikiran penjelasan, bahwa keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas atau pokok tertentu yang terdapat pada suatu hal yang paling sering disebut kesatuan. Menyatakan bahwa keindahan adalah kesatuan dan hubungan-hubungan bentuk yang terdapat di antara pencerapan-pencerapan inderawi kita. Pada umumnya orang beranggapan bahwa yang indah adalah seni atau bahwa seni adalah selalu indah, dan bahwa yang tidak indah bukanlah seni. Pandangan semacam ini akan menyulitkan masyarakat dalam mengapresiasi seni sebab ini tidak harus selalu indah, menurut pendapat Herbert kebutuhan seni dalam pendidikan. Keindahan adalah kesadaran

nilai muncul di dalam persepsi kita yang muncul sewaktu menanggapi ekspresi suatu objek. Keindahan adalah unsur emosional suatu perasaan terpesona yang menyenangkan pada diri kita, yang ditimbulkan dari unsur-unsur karya.

Keindahan merupakan kesadaran yang bersifat apresiatif, suatu sensasi serta membangkitkan kekaguman dan penghargaan. Teori-teori yang dikemukakan Herbert Read (a). teori objektif dan teori subjektif. Teori objektif berpendapat bahwa keindahan atau ciri-ciri yang menciptakan nilai estetik adalah sifat (kualitas) yang memang telah melekat pada bentuk indah yang bersangkutan, terlepas dari orang yang mengamatinya. Teori subjektif menyatakan bahwa ciri-ciri yang menciptakan keindahan suatu benda itu tidak ada, yang ada hanya perasaan dalam diri seseorang yang mengamati sesuatu benda. Teori atau konsep Yunani lama cenderung kepada konsep objektif, di mana keindahan karya dapat dicapai apabila bagian-bagiannya dapat diatur secara harmonis berdasarkan prinsip-prinsip tertentu. Oleh karena itu, "*The Great Theory of Beauty*". Yang menerapkan prinsip matematika sebagai acuan keindahan arsitektur Yunani. Perbandingan sebagai acuan yang menetapkan standar keindahan karya, yang dapat menimbulkan perasaan puas untuk sementara waktu. Sementara itu konsep seni Herbert dan Santayana berpegang pada konsep modern yang beranggapan bahwa "seni tidak selalu menyenangkan?". Ideal keindahan dapat bervariasi dan sangat tergantung kepada ideal dari tata nilai kehidupan. Keindahan adalah nilai (*value*) yang dibentuk cita rasa perasaan manusia yang bersifat subjektif, sebagai tanggapan emosional terhadap kualitas bentuk suatu karya (b). Teori perimbangan keindahan hanya ada pada pikiran orang yang menerangkannya dan setiap pikiran melihat suatu keindahan yang berbeda-beda. Materi tambahan: Pada umumnya orang beranggapan bahwa yang indah adalah seni atau bahwa seni adalah selalu indah, dan bahwa yang tidak indah bukanlah seni. Pandangan semacam ini akan menyulitkan masyarakat dalam mengapresiasi seni sebab seni tidak selalu harus indah, demikian pendapat Herbert.

Konsep bahwa seni selalu indah, bahwa seni adalah idealisasi dari alam oleh manusia (*ars homo additus nature*) seperti yang dianut kebudayaan Yunani Kuno sebenarnya adalah salah satu dari yang ada. Ia

berbeda dengan ideal seni Cina dan seni India yang cenderung kepada bentuk yang metafisik, abstrak, religius dan lebih bertumpu pada intuisi daripada rasio. Juga berlainan dari pada ideal seni bangsa primitif, yang lebih dekat dengan perasaan takut pada gejala alam yang misterius serta keyakinan mereka akan adanya kekuatan gaib yang mengatur hidup mereka. Seperti karya seni patung *aprodite* Yunani, patung Budha dari India dan patung berhala dari Irian Jaya adalah mengungkapkan ideal bentuk yang berbeda, sekalipun ketiganya tergolong cabang seni yang sama. Penampilan bentuk *aprodite* yang serba indah sempurna dan realistik, bentuk Budha yang wajar religius, maupun bentuk patung manusia primitif yang serba menakutkan dan tidak realistik (abstrak) semuanya secara sah dapat digolongkan menjadi karya seni.

Pada dasarnya seni bukanlah sekedar ekspresi dari setiap ideal yang spesifik dalam bentuk yang plastis. Seni adalah ekspresi dari semua ideal yang dapat diungkapkan oleh seniman ke dalam tata bentuk plastis yang berkualitas estetis, baik yang serba menyenangkan maupun menakutkan, mengharukan bahkan memuakkan. Tampak bahwa seni tidak selalu mesti indah dan menyenangkan, keindahan harus diartikan sebagai kualitas abstrak yang merupakan landasan elementer bagi kegiatan artistik. Eksponen penting dalam kegiatan ini adalah manusia sedangkan kegiatannya diarahkan untuk menghayati serta menjiwai tata kehidupan (di antaranya termasuk kehidupan estetis). Dalam peristiwa kegiatan terjadi tiga tahapan, *pertama*; proses pengamatan perseptual (indrawi) terhadap kualitas materi dari unsur-unsur gerak, warna, suara, bentuk dan reaksi-reaksi fisiologis lain yang kompleks. *Tahap kedua*; tata susunan dari kualitas materi tersebut yang terjalin secara organik dalam tatanan bentuk dan pola yang harmonis. Melalui kedua tahapan penghayatan tersebut muncullah kesadaran estetis. *Tahap ketiga* adalah yang muncul apabila tata susunan yang harmonis tersebut dengan sengaja diciptakan untuk berkorespondensi dengan perasaan (emosi). Maka dapat dikatakan, bahwa emosi atau perasaan itu akan memberikan ekspresi sebagai unsur komunikasi. Dalam hal inilah dikatakan bahwa seni adalah ekspresi dan bahwa tujuan sebenarnya dari seni adalah untuk mengkomunikasikan perasaan melalui tatanan bentuk plastis yang harmonis. Sedangkan arti dari keindahan, sebenarnya lebih mengacu pada perasaan yang

dikomunikasikan lewat tata bentuk itu. Herbert dalam Martius (2009) mengatakan bahwa terdapat di antara persepsi indrawi manusia.

Dalam hal ini, seni dan keindahan biasanya dikaitkan pada dengan etika. Istilah estetika berasal dari bahasa Yunani "*aesthetis*" yang bermakna pencerapan, perasaan dan pengalaman. Dalam perkembangan estetika dipahami sebagai cabang ilmu yang mempelajari tentang seni. Kondisi yang ada berkaitan dengan seni dapat menimbulkan pandangan perbedaan tentang keindahan yang kemudian melahirkan dua teori yaitu objektif dan teori subjektif.

a. Teori Objektif

Menurut teori objektif keindahan adalah kesan yang terdapat pada objek atau karya seni rupa dengan ciri-ciri, sifat, kualitas keindahan yang dihasilkan dari kesatuan unsur seni yang digunakannya. Misalnya indah mirip dengan alam seperti keindahan yang ada pada sebuah lukisan pemandangan alam. Setiap karya seni rupa dapat dinikmati secara objektif mengenai ada atau tidak adanya kesan keindahan.

b. Teori Subjektif

Menurut teori subjektif beranggapan bahwa suatu benda atau seni rupa dikatakan indah bila dapat menimbulkan perasaan seseorang yang bersifat individual. Keindahan tidak melekat pada karya yang diapresiasi, melainkan pada perasaan seseorang pada saat menghayati keindahan suatu karya seni rupa.

4. Kreativitas dan Keterampilan

Secara etimologi pengertian kreativitas dalam bahasa Inggris "*creativity*" artinya daya cipta atau kesanggupan mencipta. Secara komprehensif kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak tentang sesuatu dengan cara baru dan biasa (*unusual*) guna memecahkan berbagai masalah (*problem*), sehingga dapat menyelesaikan yang orisinal dan bermanfaat (Semiawan 1999).

Menurut Munandar (2005) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Untuk lebih lanjutnya mengemukakan bahwa kreativitas

adalah bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/*original*. Selanjutnya Masganti (2016) kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/*original* yang memiliki nilai kegunaan, di mana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Adapun ciri seseorang yang kreatif adalah di mana membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara luas, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, ketekunan, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Ada empat pengembangan kreativitas yaitu:

- 1) Pribadi, kreativitas adalah ungkapan dari satu yang lain pada individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang berbedalah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai perbedaan pribadi dan bakat-bakat anak-anak dan jangan mengharapakan semua anak melakukan dan menghasilkan bentuk yang serupa, atau mempunyai ketertarikan yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.
- 2) Pendorong. Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, dan lain-lainnya. Dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga di sekolah,

di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam lingkungan masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking di dalam kelas. Mengambil les piano atau melukis tidak begitu penting atau tidak diprioritaskan meskipun anak menunjukkan bakat dan minat mengenai bidang tersebut, pada hal piano dan melukis adalah untuk mengembangkan belahan otak belahan kanan.

- 3) Proses untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya. Tentunya dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk kreatif yang bermakna. Sebab produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat. Orang telah mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, produk baru, dan mempunyai tahap-tahap orang kreatif sebagai berikut: 1) persiapan, mempelajari dasar dan mengetahui latar belakang seluk beluk dan problema, 2) tahap inkubasi, Masa di mana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal yang lain. 3) tahap iluminasi, menemukan inspirasi baru cetusan yang spontan dari aktivitas sebelumnya 4) verifikasi, kreasi baru yang harus diuji dengan realita.

Seni kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar kuat, yakni nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai *adiluhung*. (Timbul. 2011) Seni kriya adalah suatu hal yang bernilai sebagai kreativitas alternatif, suatu barang yang dihasilkan melalui keterampilan

tangan. Umumnya, barang kerajinan banyak dikaitkan dengan unsur seni yang kemudian disebut seni kerajinan. Seni kerajinan adalah implementasi dari karya seni kriya yang telah diproduksi secara massal (*mass product*). Produk massal tersebut dilakukan oleh para perajin. Istilah “kriya” diambil dari kata “*krya*” yang merupakan bahasa sansekerta yang artinya adalah mengerjakan. Sehingga pengertian seni rupa kriya ini bisa diartikan sebagai hasil pengerjaan manusia. Jika merujuk pada kata seni, seni adalah sebuah hasil karya manusia yang memiliki nilai keindahan. Oleh sebab itu, seni rupa kriya adalah seni pengerjaan yang mengandung keindahan. Secara sederhananya, seni rupa kriya ini adalah kerajinan tangan yang dibuat oleh manusia. Kerajinan tangan seni rupa kriya ini umumnya memiliki nilai guna bagi manusia. Sehingga sebuah karya seni rupa kriya bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. <https://www.romadecade.org/seni-kriya>. Seni kriya berfungsi dari zaman prasejarah seperti berikut:

1. Seni rupa kriya klasik

Pada zaman kerajaan Hindu-Budha telah banyak menghasilkan karya seni kerajinan tangan. Teknik dan hasil karya seni yang dibuat pada masa itu berdasarkan pemikiran falsafah hidup agama Hindu, Budha, dan Islam. Seperti: Wayang kulit, pandai perak dan emas, ukiran-ukiran kayu, keris, topeng, senjata, kerajinan topeng, dan sebagainya.

2. Seni kriya tradisional rakyat

Karya seni kriya tradisional disesuaikan dengan watak, adab, serta lingkungan pada masa itu. Adapun jenis dan teknik pembuatan kriya ditentukan oleh bahan dan alat yang ada di sekitar tempat tinggal masyarakat.

3. Seni kriya Indonesia baru

Pada zaman kolonial, masyarakat Indonesia mendapatkan pendidikan yang mengedepankan nilai-nilai rasional dan kehidupan jasmaniah. Hal ini mengakibatkan kesadaran masyarakat akan nilai-nilai tradisional seni kriya menjadi luntur. Beberapa orang menggabungkan kriya seni tradisional dengan kriya baru dengan menggunakan bahan-bahan industri. Proses komersialisasi ini

akhirnya membuat para seniman tidak bisa mewariskan keahlian mereka kepada generasi penerus.

Pada zaman modern seperti sekarang ini, seni kriya digunakan sebagai benda terapan, dekorasi, hiasan, dan mainan. 1) untuk dekorasi seperti; Patung, hiasan dinding, seni ukir, benda cenderamata, tembikar, dan lain-lain. 2) untuk benda mainan (alat permainan) seperti; boneka, congklak, kipas, dan sebagainya. 3) sebagai benda terapan (siap pakai) seperti; kursi kayu, lemari hias, tempat tidur kayu, keramik, dan sebagainya.

Jenis-jenis seni karya Nusantara Indonesia berdasarkan bahannya seperti: 1) tanah liat, 2) kayu, 3) tekstil, 4) logam, 5) batu, 6) kulit. Dan sebagainya. Sedangkan macam-macam seni kriya berdasarkan cara pembuatannya (tekniknya) yaitu (1) kriya pahat ukir, adalah teknik pembuatan memahat dan mengukir suatu bahan (kayu, batu, logam) sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. (2) kriya batik kerajinan tangan yang dibuat dengan memberikan pola atau gambar pada sebuah kain memakai bahan pewarna tertentu sehingga menghasilkan pola sesuai dengan yang diinginkan (teknik tulis, lukis, dan cap). (3) kriya tenun kriya tenun adalah jenis kerajinan tangan yang dibuat dengan cara mengolah jalinan benang beragam warna sehingga menjadi suatu kain dengan pola tertentu. Ada dua jenis kriya tenun, yaitu tenun songket dan tenun ikat di mana masing-masing daerah memiliki corak yang unik sesuai dengan tradisi masing-masing. (4) kriya anyaman adalah jenis kerajinan tangan yang dibuat dengan cara mengolah bahan dasar sehingga membentuk sebuah pola tertentu. Adapun bahan anyaman yang sering digunakan di antaranya; rotan, bambu, daun, tali, kertas, lidi, dan lain-lain. (5) kriya bordir adalah jenis kerajinan tangan yang dibuat dengan cara menempatkan hiasan dari benang dan dijahit pada kain untuk menambah keindahan kain tersebut.

Aktivitas berkesenian berhubungan pula dengan kreativitas keterampilan. Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Hal ini didasari oleh lekatnya proses penciptaan sebuah karya seni dengan kegiatan terampil kreasi meskipun kadar kepekaan dan daya kreativitas pada setiap seseorang

seniman berbeda-beda sesuai bakat yang dimilikinya, namun faktor keterampilan akan menentukan kualitas daya cipta. Selain itu kreativitas atau daya cipta seniman bisa juga lahir melalui suatu keadaan dan tantangan yang dihadapinya, sehingga kreativitas dapat berupa hasil karya seni yang mempunyai nilai ekspresi unik, indah dan kesan lainnya.

Secara khusus, kreativitas berkarya seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya. Menurut Lowenfeld yang dikutip oleh Barret (1984) kreativitas salah satu seperangkat kemampuan seseorang meliputi: (a) kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indera, (b) kelancaran mengeluarkan berbagai alternatif pemecahan masalah, (c) keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahannya, (d) kemampuan merespons atau membuahkkan gagasan dalam pemecahan masalah orisinalitas yang biasa atau yang umum ditemukan, (e) kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkapkan gagasan dalam menciptakan karya seni, kemampuan mengabstraksi hal-hal yang bersifat umum dan mengaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik, (g) kemampuan memadukan atau menggabungkan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh, dan (h) kemampuan menata secara terpadu dalam keseluruhan unsur-unsur seni ke dalam tatanan yang selaras.

Faktor keterampilan dalam proses penciptaan karya seni rupa bukan hanya berupa kepandaian secara fisik saja dalam proses berkarya, melainkan juga termasuk kemampuan mencurahkan segenap potensi pribadinya, baik berupa bakat, kepekaan, pengalaman dan sebagainya. Keterampilan berkarya seni rupa berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam (1) mengolah media ungkap sesuai alat yang digunakan sewaktu berkarya, (2) ketepatan dalam mewujudkan gagasan ke dalam karya seni, dan (3) kecekatan atau keahlian tangan dalam menerapkan teknik-teknik berkarya seni rupa.

B. Jenis-Jenis Karya Seni Rupa

Berdasarkan media bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa dapatlah dibedakan jenisnya sebagai berikut.

1. Seni lukis, adalah jenis karya seni rupa dua dimensi (dwimatra) yang keberadaannya dikatakan berumur paling tua. Sebagai contoh lukisan yang ditemukan di dinding gua Leang-Leang (Spanyol), Maluku, dan Papua peninggalan pada zaman prasejarah. Seniman lukis dalam berkarya ditentukan oleh dorongan kreatif sehingga bisa menciptakan karya yang murni secara bebas sesuai gaya pribadinya.



Lukisan di Gua Leang-Leang (<https://www.google.com>)

Lukisan dapat dibuat dengan berbagai bahan antara lain: cat lukis, tinta, krayon/cat pastel, pensil gambar dan sebagainya. Dalam perkembangan seni lukis dapat dibuat dari bulu binatang (seni lukis bulu), lukisan mosaik bahan alam, lukisan batik, lukisan kaligrafi dan lain-lainnya.

2. Seni gambar, adalah jenis karya seni rupa dwimatra yang dibuat dengan maksud untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan suatu objek dengan mirip, nyata (*realities*) dan sebagainya. Seperti halnya melukis menggambar dapat menggunakan berbagai macam bahan dan alat pensil, pena, spidol, tinta, bolpoin, cat air, krayon dan sebagainya. Macam-macam jenis gambar yaitu gambar bentuk benda, gambar ilustrasi, gambar dekorasi, hiasan, gambar kartun, gambar pemandangan, gambar reklame, gambar huruf hias, gambar kartun, gambar karikatur, gambar imajinatif, gambar proyeksi dan sebagainya.



Lukisan pemandangan (<https://bartleytech.com>)

3. Seni patung, adalah jenis karya seni rupa tiga dimensi yang diciptakan berdasarkan dorongan kreatif sebagai karya seni murni, bebas sesuai media yang digunakan dan gaya pematungnya. Bentuk patung dapat berwujud figur manusia, binatang, atau kreasi lainnya. Patung dapat dibuat dari bahan kayu, batu, logam, balok es, malam/lilin, adonan semen putih dan abu-abu, tanah liat, adonan tepung, daun ulang kertas, dan lainnya.

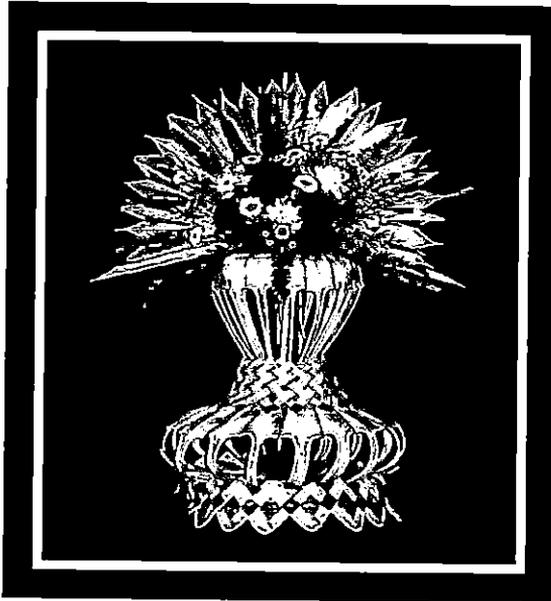


Patung dari semen putih (<https://www.google.com>)

4. Seni dekorasi, adalah jenis karya seni rupa yang dalam penampilannya lebih mengutamakan keindahan rancangan rangkaian/hiasan bahan tertentu sesuai kesan yang ditampilkannya. Seni dekorasi dalam penerapannya dapat berupa hiasan bidang, hiasan pada benda, hiasan gantung atau hiasan ruangan. Seni dekorasi dapat dibuat menggunakan berbagai jenis bahan alam dan buatan, misalnya kertas berwarna, bunga, janur, buah dan sebagainya.



Dekorasi ruangan <http://balidekorasi.com/galeri.php>



Dekorasi janur <http://balidekorasi.com/galeri.php>

5. Seni kerajinan/karya, merupakan jenis karya seni rupa terapan (seni pakai yang umumnya dihasilkan melalui kerja terampil para pengrajinnya. Benda-benda kerajinan dapat dibuat dari bahan alam dan bahan buatan, contoh: kertas berwarna bunga, janur, buah dan sebagainya. Di sini seni rupa kriya ini adalah kerajinan tangan yang dibuat oleh manusia. Kerajinan tangan seni rupa kriya ini umumnya memiliki nilai guna bagi manusia. Sehingga sebuah karya seni rupa kriya bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ada tiga fungsi seni kriya: *Pertama* sebagai hiasan seni ini lebih mengutamakan nilai keindahan dari pada nilai kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah lukisan, foto dan berbagai benda pajangan lainnya. Pada umumnya benda pajangan ini memang hanya untuk dinikmati keindahannya. *Kedua* Sebagai benda pakai, tentu saja seni ini lebih mengutamakan fungsinya untuk digunakan dibandingkan nilai keindahannya. Contoh seni rupa kriya yang berfungsi sebagai benda pakai adalah pakaian, senjata dan peralatan rumah tangga dan lain-lain. *Ketiga* seni ini juga berfungsi sebagai benda mainan. Sebagai mainan, seni ini berfungsi untuk menghibur siapa pun yang membutuhkannya. Dalam hal ini seni rupa kriya memiliki nilai keindahan dan juga nilai fungsi yang sepadan yaitu adalah untuk pendidikan anak usia dini

Jenis seni rupa kriya berdasarkan bahan pembuatan seperti: jenis seni rupa kriya yang satu ini terbuat dari kayu. 1) seni kriya yang terbuat dari kayu. Contoh seni rupa kriya yang terbuat dari kayu adalah furnitur, kursi kayu, meja kayu dan beberapa jenis pajangan ukiran kayu. Pada anak usia dini tentu tidak sama dengan orang dewasa sedang anak usia dini yang dapat digunakan pada kayu adalah hasil ketaman dari kayu yang dipergunakan untuk menempel yaitu sebagai kolase, atau ranting kayu yang dipergunakan untuk hiasan. 2) seni rupa kriya tekstil adalah seni rupa kriya yang terbuat dari kain. Nusantara kita kaya akan seni rupa kriya yang terbuat dari tekstil. Beberapa contoh seni rupa kriya yang terbuat dari tekstil adalah baju adat, kain batik dan kain tenunan. Adapun untuk anak usia dini membatik jumpitan dengan perca-perca kain. 3) seni rupa kriya yang terbuat dari tanah liat yang dibakar dan dibentuk. Bentuk dari seni rupa kriya yang satu ini sangat beragam tergantung dari keinginan sang seniman. Ada banyak contoh seni jenis kriya keramik yang bisa anda

temui seperti teko keramik, guci dan beberapa hiasan keramik. Pada anak usia dini bisa dilakukan dengan tanah liat tetapi tanah liat tidak sampai dibakar. 4) seni rupa kriya terbuat dari logam. Biasanya seni seperti ini digunakan untuk membuat patung. Ada banyak jenis hiasan yang bisa terbuat dari logam. Bahkan tidak jarang seni kriya dari logam ini dijual dengan harga yang sangat mahal, seperti seni kriya yang terbuat dari logam emas. Seni kriya dari logam tidak dapat dibuat oleh anak usia dini karena bahan mahal dan susah didapat. 5) seni rupa kriya dari bahan kulit. Ada banyak kulit hewan yang bisa dijadikan seni rupa kriya seperti kulit sapi. Bahkan kulit binatang buas juga bisa dijadikan seni rupa kriya. Namun penggunaan kulit hewan sebagai seni dibatasi karena dikhawatirkan akan merusak populasi hewan khususnya hewan liar yang dilindungi. 6) seni rupa kriya bahan dari batu. Bagi orang kreatif, batu juga bisa dijadikan sebuah karya seni rupa kriya. Karya seni yang terbuat dari batu biasanya berupa patung dan arca. Batu-batu tersebut akan diukir atau dipahat. Kerajinan seni rupa kriya batu ini bisa ditemukan di berbagai tempat di Indonesia. Pada anak usia dini bisa dilakukan tetapi tidak dipahat bisa dilakukan untuk membutsir dan membuat patung dan hiasan lainnya.

Ada jenis seni rupa kriya berdasarkan cara membuatnya. Ada 5 cara membuat seni rupa kriya. Berikut ini kelima cara tersebut yang bisa anda gunakan: 1) seni rupa kriya pahat. Cara yang pertama yaitu dengan cara memahat. Dalam hal ini biasanya seniman akan menggunakan alat pahat tertentu. Alat pahat ini digunakan untuk memahat batu atau media apa saja yang sifatnya keras dan bisa di pahat. Cara ini belum bisa dilakukan oleh anak bahannya keras sedang tenaga anak belum kuat. 2) seni rupa kriya batik adalah seni yang menggunakan teknik membatik. Untuk mengerjakan jenis seni ini, seniman membutuhkan kain dan malam sebagai bahan baku. Teknik membatik membutuhkan kesabaran ekstra. Pada anak usia dini tentu tidak seperti orang dewasa mereka bisa melakukannya dengan bahan wantek dengan batik jumputan. 3) menenun juga merupakan salah satu cara untuk menciptakan karya seni rupa kriya. Seni rupa kriya tenun ini biasanya digunakan untuk membuat kain tradisional seperti kain tenun. Setiap daerah di Indonesia memiliki corak tenun yang berbeda-beda. Hal ini bisa dilakukan oleh anak usia dini tetapi benang yang berbeda dan wedangan juga berbeda disesuaikan dengan

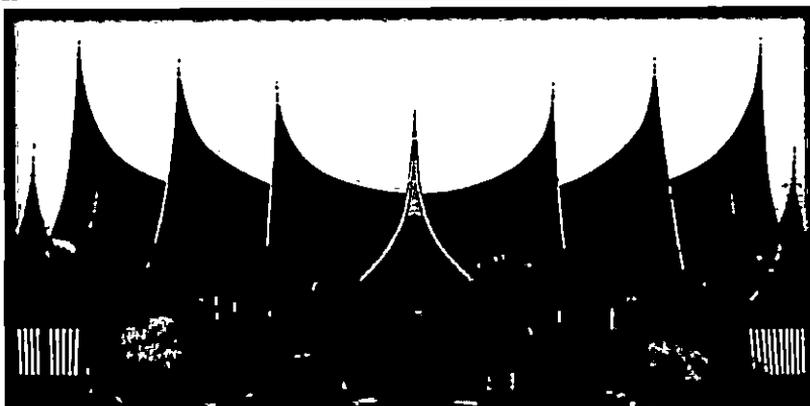
perkembangan anak usia dini berdasarkan hasil observasi penulis di Taiwan anak usia dini melakukan menenun dari benang wol dengan wedangan dengan ukuran kecil. 4) seni rupa kriya anyaman adalah seni yang dibuat dengan cara menganyam. Ada banyak benda yang dihasilkan dengan cara menganyam. Contoh benda yang bisa dihasilkan dengan cara menganyam adalah tikar, dinding rumah, bakul, tas, topi, dan sebagainya.

Pada anak usia dini bisa dilakukan dengan bermacam bahan seperti daun pandan, daun pisang, daun mansiang, daun nenas, tetapi boleh juga dengan bahan buatan seperti kertas, tali kur, kain perca, kain flanel, pita, tangkai ketela pohon, dan lain-lain. 5) seni rupa kriya membordir. Seni bordir ini biasanya diterapkan pada kain atau pakaian. Hasil dari seni ini akan menambah nilai estetika sebuah kain. Seni membordir menggunakan kain atau baju, selendang, tas, dompet, malahan sepatu, maupun sandal sudah banyak diproduksi oleh industri dan enak dipandang mata. Karya seni yang baik adalah seni yang mampu memberikan manfaat dan juga memiliki keindahan. Sehingga siapa saja yang menggunakan dan melihat hasil seni tersebut bisa merasa senang. Membuat sebuah seni rupa kriya membutuhkan kesabaran dan juga ketekunan. Bagaimanapun sebuah pengerjaan yang baik akan menghasilkan sebuah karya yang memuaskan. Dan begitu juga seni rupa kriya pada anak usia dini dapat mengembang aspek seni dan aspek motorik halus anak. Tentu saja karya tersebut akan mampu mengundang decak kagum banyak orang.
<https://www.romadecade.org/seni-kriya>.



Gambar seni keterampilan/kriya dari kertas (Koleksi Farida Mayar)

6. Seni bangunan/arsitektur, adalah jenis karya seni rupa terapan yang dalam proses pembuatannya harus dilakukan secara cermat dengan memperhatikan konstruksi, daya tahan dan fungsi praktis dari jenis bangunan yang dibuat. Misalnya bangunan rumah tempat tinggal, bangunan tempat ibadah, bangunan gapura, bangunan makam, dan sebagainya. Model bangunan dibuat dengan berbagai macam-macam bahan, bentuk sesuai fungsi yang digunakan bentuk karya seni didesain yang terkait dengan seni bangunan yaitu: Denah bangunan, *market*, miniatur, diorama, dan tata taman.



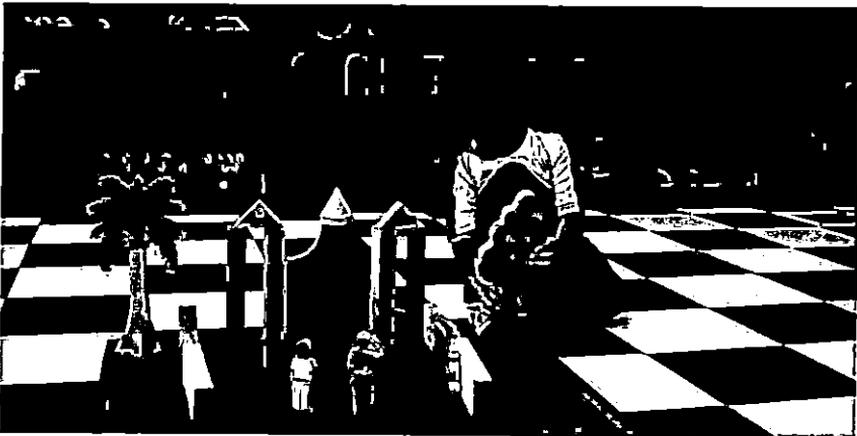
Berdasarkan karakteristik, bangunan tropis memiliki banyak bukaan sebagai sirkulasi angin dan cahaya matahari. Pada bangunan tradisional, bagian atap dapat mengintegrasikan ruang yang dibangun, memberikan sirkulasi yang lebih baik antar ruang. Materialnya juga kerap kali memanfaatkan bahan-bahan alami yang terdapat di lingkungannya. Di belahan dunia yang tidak beriklim tropis, juga terdapat banyak bangunan berkonsep tropis, sebuah proyeksi tentang bagaimana bangunan-bangunan tradisional iklim tropis dengan kearifan lokalnya mampu memanfaatkan alam sebagai sumber energi dengan sebaik-baiknya

Arsitektur Bangunan Rumah Gadang Minangkabau
(<https://www.google.com>)



Gambar. Bangunan dari balok

<https://www.google.com/search?q=seni+bangunan+anak+usia+dini>



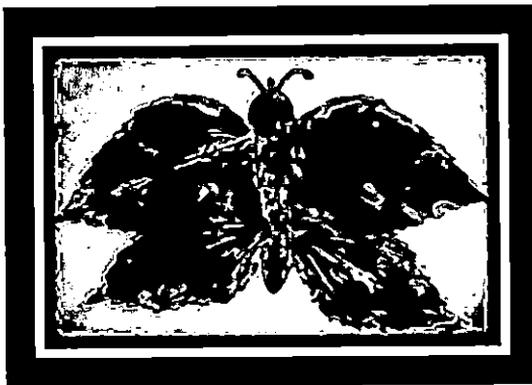
Gambar. Bangunan dari balok

<https://www.google.com/search?q=seni+bangunan+anak+usia+dini>

7. Seni cetak. Seni grafis, adalah jenis karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara mencetak acuan/alat cap yang diberi tinta/pewarna di atas bidang cetak yang digunakan. Karya seni cetak dapat dibuat dengan hasil/bentuk yang sama dalam jumlah yang banyak. Bahan yang digunakan sebagai alat cetak contohnya: papan kayu, karton, plastik mika dan sebagainya. Namun pada kegiatan mencetak untuk anak-anak ubi-umbian, daun, ranting, kertas yang dilubangi dan lainnya.

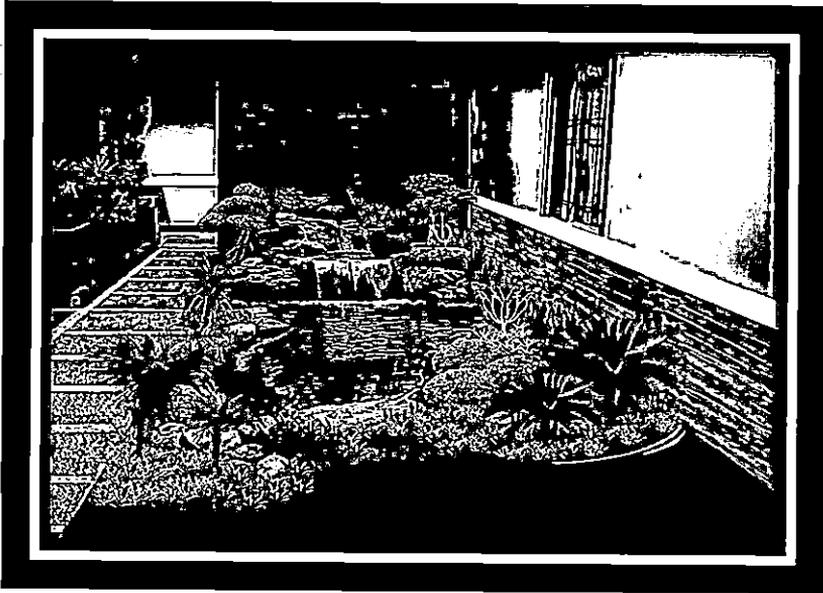


Hasil Karya Seni Rupa Mencetak dengan Daun dengan Motif Bunga
(Koleksi Farida Mayar)



Hasil Karya Mencetak dengan Daun dengan Motif Kupu-Kupu
(Koleksi Farida Mayar)

8. Seni desain, adalah jenis karya seni rupa yang berupa rancangan dari suatu bentuk benda seni atau benda pakai. Hasil karya desain yang dibuat oleh para desainer dapat dibedakan dalam bentuk desain bangunan, desain interior, desain eksterior, desain tata taman, desain kerajinan tangan dan lainnya.



Gambar. Desain Tata Taman
(<https://www.google.com>)

Dalam proses berkarya seni rupa adalah suatu cara/teknik yang diterapkan dan dipilih untuk membuat suatu bentuk/jenis karya seni rupa sesuai medium rupa yang digunakannya. Proses berkarya seni rupa dilihat wujud karya yang dihasilkan dibedakan: (a) proses produksi seni rupa dua dimensi contohnya: menggambar, melukis, mencetak (seni grafis) mendesain, aplikasi mosaik, montase, kolase, kerajinan anyaman dua dimensi, (b) proses produksi seni rupa tiga dimensi contohnya: membentuk (mematung), bangunan/penataan, dekorasi, dan sejenisnya.

9. Seni ilustrasi, adalah jenis karya seni rupa dwimatra yang dibuat dengan maksud untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan suatu objek dengan mirip, nyata (*realities*) dan sebagainya. Seperti halnya melukis menggambar dapat menggunakan berbagai macam bahan dan alat pensil, pena, spidol, tinta, bolpoin, cat air, krayon dan sebagainya. Macam-macam jenis gambar yaitu gambar bentuk benda, gambar ilustrasi, gambar dekorasi, hiasan, gambar kartun, gambar pemandangan, gambar reklame, gambar huruf hias, gambar kartun, gambar karikatur, gambar imajinatif, gambar proyeksi dan sebagainya.



Gambar ilustrasi
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar.

Ilustrasi <http://gambarilus.blogspot.com>

Berdasarkan kadar kualitas nilai seni rupa proses berkarya seni rupa dibedakan (a) mencipta yaitu berkarya murni sesuai ide/gagasan setiap seniman, (b) mengubah yaitu melakukan kreasi berdasarkan pada karya yang sudah ada, dan (c) mencontoh (*copy*) adalah proses berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara membuat duplikasi atau memproduksi ulang seni rupa yang sudah ada. Dewanbroto (2004) menjelaskan bahwa seni rupa adalah proses pengungkapan perasaan dan pernyataan tentang isi jiwa (termasuk di dalamnya adalah pikiran, perasaan dan kehendak) dengan melalui cara sendiri yang sangat diperlukan bagi perkembangan dirinya yang harmonis. Nurhadiat, (2007) seni rupa adalah aktivitas bathin dengan pengalaman estetika yang dinyatakan dalam bentuk agung yang mempunyai daya.

Seni rupa adalah aktivitas batin dengan pengalaman estetika yang dinyatakan dalam bentuk agung yang mempunyai daya membangkitkan rasa takjub dan haru dapat mengerakkan jiwa perasaan manusia membangkitkan rasa takjub dan baru. Agung merupakan pengejawantahan

pribadi kreatif yang telah matang. Takjub adalah getaran emosi yang terjadi karena adanya rangsangan yang kuat dari sesuatu yang agung, sedang haru adalah rasa. Selanjutnya Pekerti (2007) menyatakan bahwa seni rupa dimiliki atau dimulai dan simpati dan empati yang kemudian dilebur menjadi terpesona dan akhirnya memuncak menjadi haru. Cabang seni yang terwujud dua dimensi yang mengekspresikan gagasan, perasaan, seseorang melalui media ungkapan tertentu. Mempengaruhi orang lain melalui nilai estetisnya, sehingga orang lain tertarik bahkan mengagumi adalah aktivitas batin dengan pengalaman estetika yang dinyatakan dalam bentuk agung yang mempunyai daya membangkitkan rasa takjub dan haru dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia mempengaruhi orang lain melalui nilai estetisnya, sehingga orang lain tertarik bahkan mengagumi keindahannya.

Dari pendapat di atas bahwa seni rupa adalah ungkapan perasaan untuk mewujudkan angan-angan yang menceritakan suatu kejadian sehari-hari yang berbentuk goresan simbol yang harmonis yang bersifat indah dapat menggerakkan jiwa yang berbasis pendidikan.

1. Tujuan Seni Rupa

Pendidikan seni rupa dewasa ini tidak seperti yang dilakukan pada masa lampau, pada saat itu kepandaian seni rupa sebagai satu-satunya tujuan yang hendak dicapai. Dalam metode mencontoh, meniru alam sangat didominasi diterapkan pada saat ini. Dalam sistem modern sekarang ini pendidikan seni rupa tidak lagi menjadikan kepandaian seni rupa sebagai satu-satunya tujuan yang hendak dicapai. Dalam pendidikan seni rupa berupa hal-hal yang lebih bersifat asasi dari sistem pendidikan modern mendapat perhatian sepenuhnya. Kesempatan untuk berekspresi pengembangan atau kreativitas, penyalur imajinasi dan fantasi, sangat bermakna dalam memelihara kreativitas dan produktivitas peserta didik. Tujuan pendidikan seni rupa sesungguhnya sejalan dengan tujuan umum pendidikan. Sedangkan seni rupa digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan itu. Jadi pendidikan melalui seni rupa.

Adapun tujuan seni rupa menurut Pamadi (2008) dapat dirinci sebagai berikut:

1) Tujuan *educative*

Yaitu dapat merupakan perwujudan dari salah satu aspek kemampuan manusia dalam bidang estetika, baik yang menyangkut apresiasi seni, kreasi seni dalam menunjang pengembangan kepribadian manusia.

2) Penyalur ekspresi

Seni rupa yang dikembangkan pada peserta didik perasaan dan ide untuk mengembangkan/meningkatkan kreasi tertentu dalam kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan atau dikerjakan. Sehingga dalam hal ini, kebebasan berekspresi sesuai dengan dunianya sendiri untuk menyatakan sesuatu yang khas dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dapat dicapai.

3) Membantu *therapy*

Aktivitas seni rupa juga mempunyai nilai *therapy*, terutama bagi peserta didik yang sulit menyesuaikan diri dan terhalang perkembangannya. Dalam pendidikan motorik yang lain misalnya olah raga, keterampilan, dapat ditemukan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa dapat pula dipergunakan untuk memperbaiki kelemahan, hambatan pada diri peserta didik (membantu penyembuhan kelainan peserta didik TK). Dalam hal ini, sebagai alat bantu dalam kemampuan fisik, misalnya: untuk melatih pergerakan otot-otot, baik otot besar maupun kecil (kemampuan motorik), untuk melatih koordinasi, gerak ke arah perkembangan yang wajar dan fungsi tersebut untuk mencari kelemahan memperbaiki koordinasi otot dalam gerakan keseimbangan. Dalam tujuan ini dapat dihasilkan *occpional therapy*, maupun sensomotorik, menggunakan seni rupa sebagai mediana.

4) Pengembangan kreativitas

Pada umumnya pendidikan seni rupa ditujukan untuk mengembangkan kreativitas, ini sangat diperlukan dalam seni rupa dituntut adanya pembaharuan-pembaharuan/ciptaan-ciptaan baru sehingga menambah perbendaharaan dan karya-karya seni yang ada dan tentu saja tanpa meninggalkan mutu dari nilai karya itu sendiri.

Kreativitas dalam bidang seni rupa ini juga diwarnai oleh: (1) kelancaran dalam menanggapi masalah, ide, maupun materi, (2) mudah menguasai diri terhadap setiap situasi, (3) keaslian dapat membuat tanggapan yang lain dari pada yang lain, (4) berpikir secara integral. Pengembangan kreativitas ini juga tentu saja dilandasi oleh sensitivitas yang tinggi, terhadap rangsangan dari luar (objek seni).

- 5) Seni rupa sebagai penyalur hobi maupun persiapan profesi
- 6) Seni rupa untuk membantu pembelajaran bagi pendidik, penguangan tradisi, komunikasi, rekreasi dan sebagainya

Selanjutnya menurut Bastami (2001) menjelaskan tujuan dari seni rupa adalah untuk mencurahkan isi hatinya yang diekspresikan dalam bentuk garis-garis. Seterusnya menurut Muhammad (2008) menjelaskan tujuan seni rupa adalah, (1) merangsang dan membangkitkan belahan otak kanan, (2) menumbuhkan kreativitas, (3) membuka wawasan, (4) mencerminkan kreativitas dan kecerdasan peserta didik. Diperkuat Pekerti (2007) menjelaskan tujuan pembelajaran seni rupa di TK adalah mengembangkan kepekaan indrawi, khususnya indera penglihatan, kepekaan artistik, keterampilan motorik dan daya imajinasi peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar bertujuan untuk membangkitkan belahan otak kanan, mengembangkan kreativitas untuk mengembangkan kepekaan indrawi penglihatan artistik keterampilan motorik dan imajinasi agar dapat berkomunikasi kepada orang lain.

2. Manfaat Seni Rupa

Kegiatan pembelajaran seni rupa pada dasarnya sangat bagus untuk perkembangan otak manusia. Oleh karena itu, sangat disarankan apabila anak usia dini melakukan kegiatan seni rupa. Berikut ini adalah beberapa manfaat seni rupa (Aprina, 2012)

1) *Linguistic* dan sosial

Banyak manfaat linguistik dan sosial ketika seni rupa bersama. Dalam seni rupa kita dapat saling berkomunikasi mengenal objek yang akan dibuat, bahkan terkadang saling berbagi peralatan seni rupa. Bagi anak sendiri, dengan seni rupa mereka akan mendapat

pengalaman bermain dengan membentuk, bereksperimen dengan menggabungkan bentuk, belajar warna dan kombinasi warna.

2) Secara fisik

Seni rupa membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan seperti koordinasi mata tangan, keterampilan motorik halus, dan keterampilan motorik kasar. Oleh karena itu, ruang seni rupa lebih luas, mereka dapat belajar untuk mengendalikan otot-otot yang lebih besar, dan area seni rupa kecil atau menggambar detail, mereka dapat melatih keterampilan motorik halus.

3) Belajar sains dan matematika

Selain dari matematika, peserta didik akan mendapatkan pembelajaran sains dari melukis. Ketika peserta didik mewarnai, dalam rangka untuk menutupi seluruh area mereka mengembangkan lebih kecerdasan spasial. Mereka belajar mengenali bentuk kompleks, bekerja dengan garis, garis melengkung dan banyak lagi. Peserta didik belajar tentang volume cara, belajar tentang berapa banyak cat dalam sebuah wadah dan banyak lagi. Dapat lebih banyak tentang warna dan apa yang terjadi ketika warna itu digabungkan.

Selanjutnya manfaat seni rupa menurut Olivia (2011) menjelaskan sebagai berikut:

1) Membantu mengembangkan fungsi belahan otak kanan. Kalau sejak usia dini sudah belajar menggambar, perkembangan belahan otak kanannya juga cepat dan sehingga kreativitasnya bisa berkembang dengan baik.

2) Daya ingat meningkat

Anak mudah mengingat hal-hal yang telah berlalu dan memanggil imaji atau gambar yang telah pernah dilewatinya, seperti arkeolog, dokter dan sebagainya.

3) Daya fisik makin berkembang

Anak yang tidak bisa diam serta gemar gerakan-gerakan anggota tubuhnya bisa menjadi olahragawan yang andal, penari, atau anggota militer. Seni rupa sambil menari atau bernyanyi, dan sebagainya akan kreatif dan koordinasi tubuhnya makin baik membuat peserta didik lebih kreatif.

4) Daya konsentrasi bertambah

Saat menggambar, peserta didik masih bisa tetap fokus pada apa yang sedang dilakukannya meskipun sekitarnya ramai. Oleh karena itu, seni rupa bisa menambah kemampuan konsentrasi dan ketekunan peserta didik.

5) Daya nalar terasah

Ada peserta didik yang cepat memahami instruksi dan mampu menyelesaikan pekerjaan lebih cepat daripada teman-temannya. Oleh karena itu, ia lebih cocok diarahkan pada bidang yang membutuhkan nalar tinggi, seperti pengamat, pemikir atau konseptor, penerjemah, serta peneliti. Dengan memiliki imajinasi yang tinggi, peserta didik lebih 'nyambung' saat diajak bicara atau diskusi memecahkan masalah. Arena ia bisa menggambarkan solusi atau memetakan permasalahan di kepalanya.

6) Kesabaran, ketekunan, dan ketelitian meningkat

Seni rupa melatih kesabaran, ketekunan anak, akan terlihat pada hasil akhirnya lebih detail. Kalau seni rupa pemandangan, ia akan melengkapinya dengan rumah, pohon, sawah, binatang ternak, dan hal yang kecil yang umumnya akan dilewatkan oleh mereka yang kurang sabar/tekun.

Dilanjutkan oleh Margono (2010) bahwa manfaat seni rupa sebagai berikut:

- 1) menuangkan beragam imajinasi yang ada dikepala peserta didik. Gambar-gambar yang mereka hasilkan menunjukkan tingkat kreativitas masing-masing peserta didik
- 2) membantu mengembangkan belahan otak kanan, kalau sejak dini sudah belajar seni rupa perkembangan belahan otak kanannya juga cepat sehingga kreativitasnya berkembang dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat seni rupa adalah *linguistic* dan sosial saling berkomunikasi objek yang dibuat, secara fisik membantu koordinasi motorik halus dan motorik kasar, belajar sains dan matematika, membantu mengembangkan fungsi belahan otak kanan, daya ingat meningkat, daya fisik menjadi kuat, kesabaran, ketekunan, dan ketelitian

meningkat semakin berkembang, daya konsentrasi bertambah, daya nalar terasah, dan menuangkan beragam imajinasi.

Oleh karena itu, bahwa ada perbedaan belahan otak kiri dan belahan otak kanan dapat kita lihat di bawah ini.

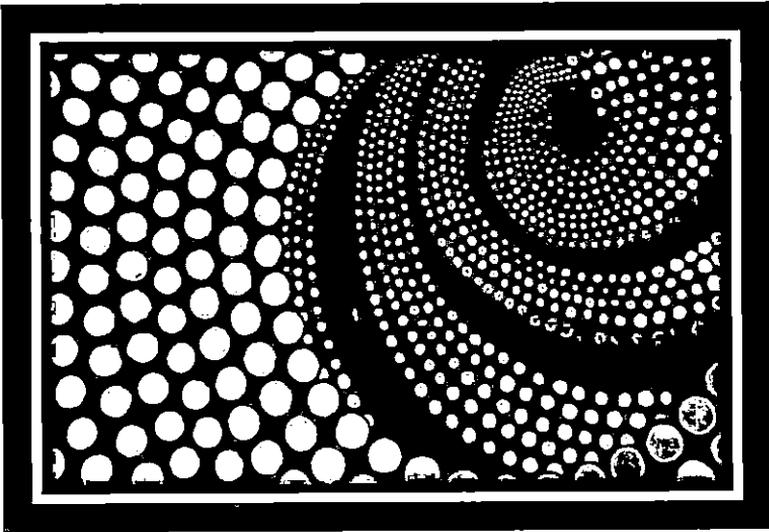
Tabel. Belahan Otak Kiri Dan Kanan

No	Belahan Otak Kiri	Belahan Otak Kanan
1	Bahasa	Kreativitas
2	Angka	Imajinasi
3	Analisa	Konseptual
4	Logika	Inovasi
5	Urutan	Intuisi
6	Hitungan	Gagasan
7	Detail	Gambar dan warna
8	Ingatan jangka pendek	Ingatan jangka panjang
9	Kaku	Fleksibel
10	Realistis	Bermimpi
11	Rasional	Emosi
12	Objektif	Melamun
13	Penalaran	Dimensi

3) Unsur-Unsur Seni Rupa

a) Titik

Dalam berkarya seni rupa titik awal pertama kita membuat gambar unsur seni rupa yang pertama adalah titik, dan inilah unsur yang paling dasar dalam karya seni rupa, juga digunakan dalam seni rupa satu. Dimensi selain sebagai unsur yang paling dasar titik juga merupakan unsur yang paling kecil. Walaupun kecil tetapi jangan diabaikan, walaupun termasuk unsur yang paling dasar dan kecil, titik juga dapat menjadi pusat perhatian. Apabila titik tersebut berkumpul antara satu sama lain dan memiliki warna yang berbeda dari warna bidang yang digunakan. Titik dapat dibuat dengan cara menentukan jarak lebar atau jarak sempit antar titik. Unsur titik dapat berukuran kecil maupun besar dengan variasi warna berdasarkan kebutuhan si penggambar, seperti contoh di bawah ini.



Gambar Titik
Sumber. <https://karyapemuda.com>



Gambar Titik
(Koleksi Farida Mayar)

b) Garis

Dalam bidang matematika garis diberi batasan sebagai rangkaian titik atau titik yang berkelanjutan. Dalam menggambar garis itu mempunyai beberapa wujud dan bermacam-macam pula sifatnya. Hampir semua gambar mengandung unsur-unsur garis. Garis pada gambar tersebut ada yang nyata jelas kelihatan dan ada yang bersifat kesan.

Garis nyata adalah garis yang dikenal seperti garis lurus, garis lengkung, bengkok, patah, bergelombang dan sebagainya. Garis yang bervariasi ini mempunyai karakter bergelombang dan sebagainya. Garis-garis yang bervariasi ini mempunyai karakter sendiri serta menyarankan suasana sendiri pula. Melalui garis yang lengkung yang monoton dapat menimbulkan kesan tenang, garis lurus dan tebal memberi kesan keras. Garis patah-patah, lengkung berbelok-belok dapat menyarankan kesan menyentak, nakal, menggelitik. Ada yang menyatakan garis lurus tebal memiliki watak kewanitaan. Oleh karena itu, jika seseorang mahir memainkan garis, ia akan dapat menciptakan suasana yang bisa mempengaruhi orang. Garis vertikal mempunyai kesan anggun, kokoh, tinggi, stabil, sedang garis horizontal mempunyai kesan melebar tenang, kedamaian, statis.

Garis kesan atau garis pengikat pada kenyataannya tidak ada, tidak jelas dan secara tergambar tidak terlihat. Garis ini lebih merupakan suatu ilusi/sugesti. Seperti terdapat pada batas-batas luar suatu bentuk atau ruang, atau batas bidang dengan bidang atau antara batas warna. Di segi lain, garis terbentuk dari beberapa titik yang bergabung menjadi satu, unsur garis dalam seni rupa juga memiliki variasi dari sifat garisnya. Misalnya garis yang bersifat panjang, pendek melengkung, tebal, tipis, halus, berombak, miring dan lain sebagainya. Dalam bidang matematika garis diberi batasan sebagai rangkaian titik atau titik yang berkelanjutan. Dalam seni rupa garis itu mempunyai beberapa wujud dan bermacam-macam pula sifatnya. Hampir semua gambar mengandung unsur-unsur garis. Garis pada

gambar tersebut ada yang nyata jelas kelihatan dan ada yang bersifat kesan.

Garis nyata adalah garis yang dikenal seperti garis lurus, garis lengkung, bengkok, patah, bergelombang dan sebagainya. Garis yang bervariasi ini mempunyai karakter bergelombang dan sebagainya. Pada pembelajaran garis vertikal (lurus) kita perkenalan dalam pembelajaran yang dekat dengan siswa terlebih dahulu. Seperti kaki meja, tiang rumah, pintu, jendela, tiang bendera, pagar sekolah, tiang listrik, tiang telepon, tiang iklan pohon kelapa, dan sebagainya. Garis datar (horizontal) dapat kita perkenalkan seperti meja, lantai pada garis keramik, teras rumah, garis zebra, sampai kepada yang jauh yaitu pertemuan antara langit dan air laut, dan sebagainya, garis miring kita perkenalkan seperti makanan tipis, tangga rumah, atap rumah, gunung dan sebagainya, sedangkan garis lengkung seperti rambut keriting, alis mata, bibir, kelopak bunga, pohon, dedaunan dari jauh, ombak, bukit dan lain-lainnya. Garis-garis yang bervariasi ini mempunyai karakter sendiri serta menyaran-kan suasana sendiri pula. Melalui garis lengkung yang monoton dapat menimbulkan kesan tenang, garis lurus dan tebal memberi kesan keras. Garis patah-patah, lengkung berbelok-belok dapat menyaran-kan kesan menyentak, nakal, menggelitik. Ada yang menyatakan garis lurus tebal memiliki watak kewanitaan. Oleh karena itu, jika seseorang mahir memainkan garis, ia akan dapat menciptakan suasana yang bisa mempengaruhi orang. Garis vertikal mempunyai kesan anggun, kokoh, tinggi, stabil, sedang garis horizontal mempunyai kesan melebar tenang, kedamaian, statis.

Garis kesan atau garis pengikat pada kenyataannya tidak ada, tidak jelas dan secara tergambar-kan tidak terlihat. Garis ini lebih merupakan suatu ilusi/sugesti. Seperti terdapat pada batas-batas luar suatu bentuk atau ruang, atau batas bidang dengan bidang atau antara batas warna. Ada lagi yang nyatakan seperti Minarsih (2015) garis adalah jejak yang ditinggalkan gerak titik di atas bidang. Garis bisa lurus atau berliku. Dalam ilmu geometris garis tidak memiliki ketebalan, namun dalam seni visual garis bisa

terang dan halus atau gelap dan tebal. Garis, secara tidak langsung beraksi untuk membentuk rupa, karena ia dihasilkan dengan gerakan tangan. Dalam patung atau media tiga dimensional lainnya, garis dapat dirasakan pada pinggiran bentuk. Garis mungkin dapat kita rasakan sangat lembut mengitari bentuk, bersifat sementara, tegas, kuat atau bahkan kasar tanpa kontrol.

Jenis raut garis: Secara garis besar jenis garis ada dua macam yaitu lurus dan garis lengkung, namun lebih terperinci lagi dapat dibedakan sebagai berikut.

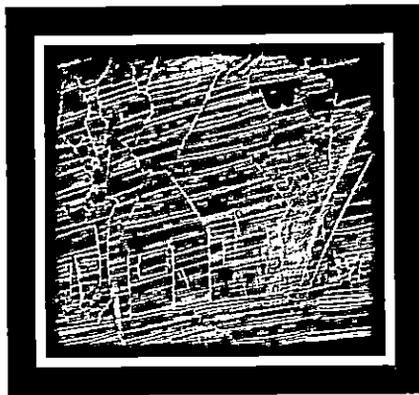
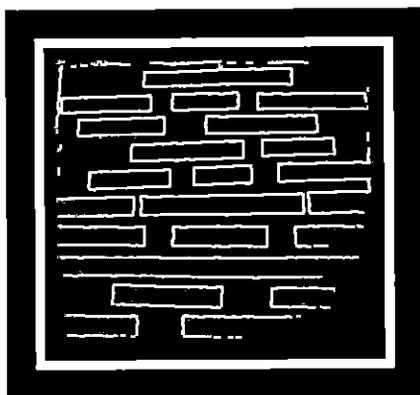
- 1) Garis lurus terdiri dari, garis horizontal, diagonal, dan vertikal
- 2) Garis lengkung terdiri dari, lengkung kubah dan lengkung busur
- 3) Garis majemuk terdiri dari garis zig-zag berombak/lengkung
- 4) Gabungan antara garis lurus dan lengkung maupun garis majemuk.

Sifat atau karakter garis secara garis besar garis lengkung memberikan kesan lembut dan mengapung, ringan, dinamis, kuat melambangkan kemegahan, dan lain-lain, dan garis lurus memberi kesan tegas semangat, gairah, dan lain-lain. Namun lebih rinci lagi setiap susunan garis akan memberikan efek atau kesan yang berbeda-beda sebagai berikut.

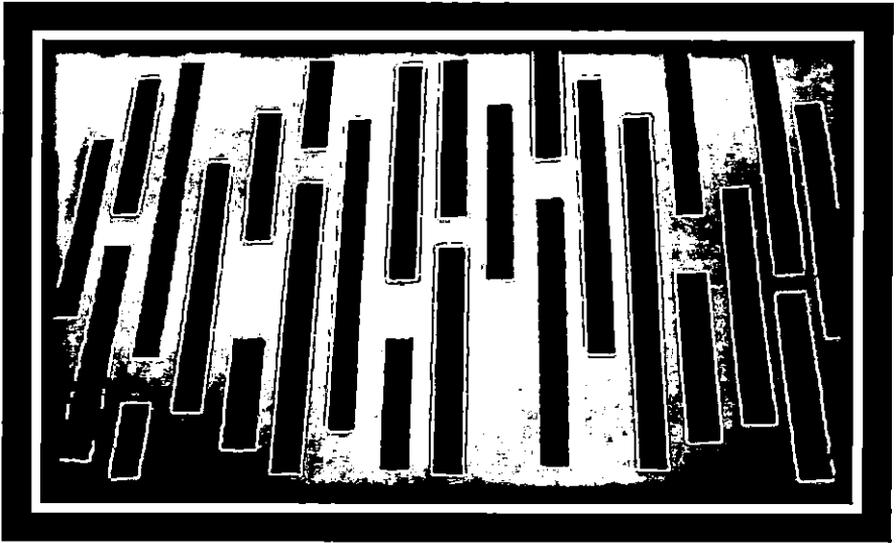
- 1) Garis horizontal; mengasosiasikan cakrawala, benda yang panjang mendatar, memberikan kesan tenang, damai, tetapi pasif.
- 2) Garis vertikal; mengasosiasikan benda yang berdiri tegak lurus, seperti batang pohon orang berdiri, tugu, dan lain-lain, mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, stabil, megah, kuat, tetapi statis dan kaku.
- 3) Garis diagonal (miring); mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, tangga, atap rumah, pohon condong, gunung, memberikan kesan bergerak meluncur, dinamik, tetapi tampak tak seimbang (labil).
- 4) Garis lengkung; mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon, ombak, hutan, bukit, memberikan kesan mengapung,

ringan, melambangkan kemegahan dinamika yang kuat, lambang keagamaan.

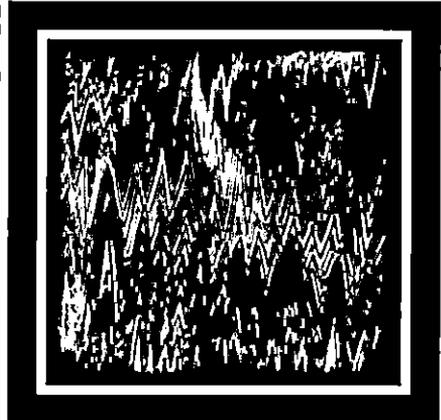
- 5) Garis zig-zag; merupakan gabungan garis vertikal dan diagonal, memberikan sugesti semangat, gairah, tetapi seolah ada kesan berbahaya, mengerikan, gergaji, petir, lambang PLN, *nervous* (gugup) dikarenakan bentuk garis dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak.
- 6) Garis berombak/lengkung 's' merupakan garis terindah dari semua garis, mengasosiasikan gerakan ombak, padi/rumput tertiuip angin, gerakan: lincah para bocah, memberikan kesan indah, dinamis, lemah gemulai.
- 7) Garis berjajar; memberikan kesan lunak, lembut, rapi, tenang.
- 8) Garis saling memotong; memberikan kesan keras, kontradiksi, kres, pertentangan, kuat, tajam. Garis sebagai elemen seni, terlihat dapat muncul dalam berbagai kemungkinan. Perupa menggunakan garis untuk memperlihatkan garis bentuk memunculkan bentuk, gerakan tidak langsung, menyatakan masa yang padat, bahkan untuk kepentingan garis itu sendiri. Dalam sebuah kelompok garis atau arsiran, garis dapat menghasilkan nada bayangan (*tone*) bahkan dalam bentuk visual yang dapat kita lihat di bawah ini.



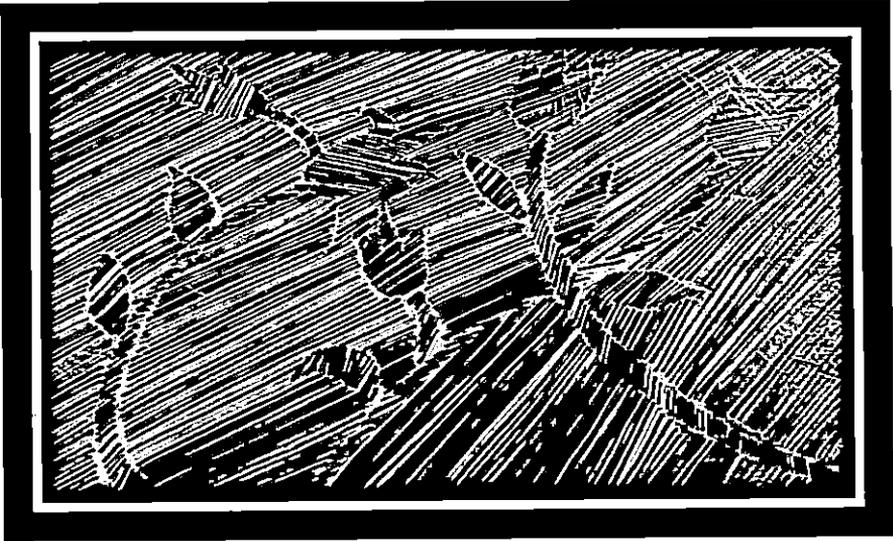
Gambar. Garis Horizontal
(Koleksi Farida Mayar)



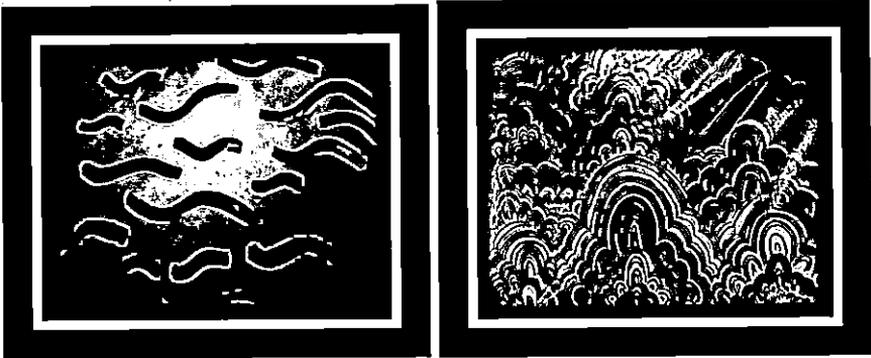
Gambar. Garis Vertikal
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Garis Zigzag
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Garis Miring
(Koleksi Farida Mayar)

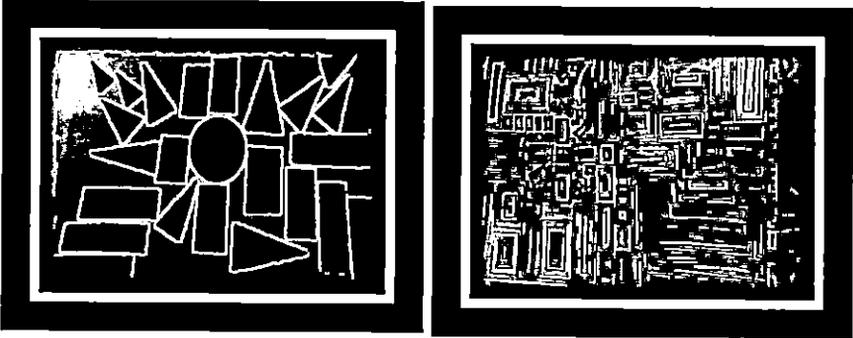


Gambar. Garis Lengkung
(Koleksi Farida Mayar)

c) Bentuk

Perpaduan atau perpotongan garis dengan garis dapat menghasilkan bidang sedangkan bidang dengan bidang dapat menghasilkan bentuk. Bentuk ada juga yang mempunyai sifat dan ada pula yang bersifat kesan. Bersifat nyata jika bentuk

tersebut terdapat pada gambar dua dimensi juga pada karya tiga dimensi bentuk itu bersifat kesan. Misal: Gambar bola/bulat pada dua dimensi, bila diraba tidak nyata bulat. Sedangkan pada bentuk tiga dimensi, bentuk kubus, empat persegi panjang bola/bulat dan sebagainya dapat dilihat di bawah ini.

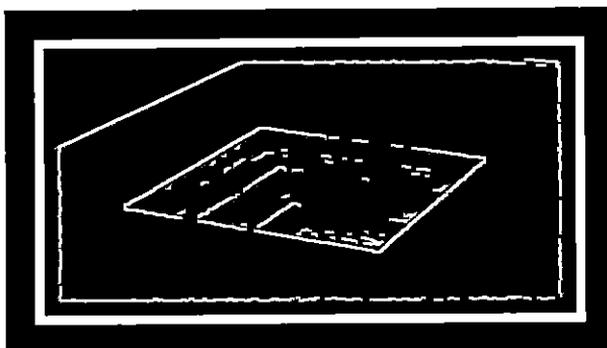
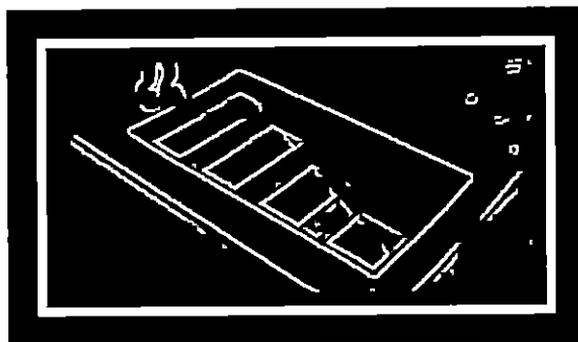


Gambar. Berbagai bentuk dua dimensi
(Koleksi Farida Mayar)

Sedangkan gambar tiga dimensi adalah gambar yang kelihatan timbul atau dengan kata lain, gambar atau lukisan tersebut seakan nyata, padahal dibuat di atas kertas tipis yang rata. Atau dengan kata lain tiga dimensi merupakan sebuah karya seni rupa yang kelihatan ada panjang, lebar dan ada kesan ruang maupun dalam yang pada proses pembuatannya dilakukan dengan cara memulas bagian gambar dengan berbagai warna pada umumnya.

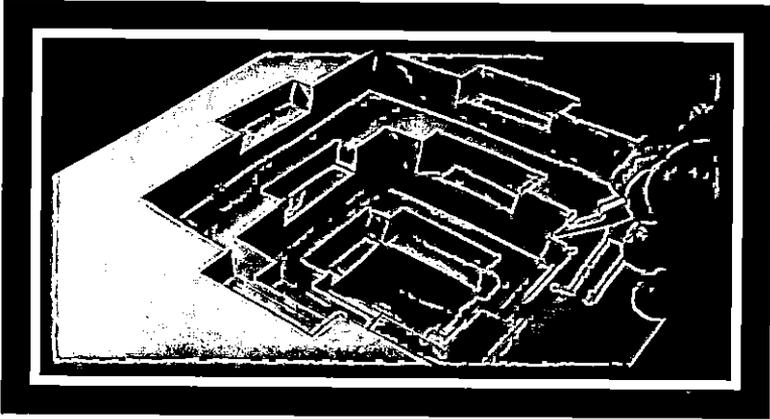
Tidak hanya menampilkan objek sisi datar saja pada saat menggambar/pelukisan tapi juga menampilkan seluruh objek secara detail sehingga menyerupai pada aslinya. Ada orang beranggapan proses pembuatan menggambar tiga dimensi dikatakan sulit pada hal tidak. Walau dikatakan sulit, semua pasti akan terasa mudah apabila ditekuni dan belajar dengan sungguh-sungguh. Dan membutuhkan ketangkasan dan imajinasi yang luas.

Gambar tiga dimensi memang terlihat sangat sulit, jadi sangat wajar apabila orang-orang kagum dengan hasil karya lukisan tiga dimensi. Jangan membuat gambar terlalu rumit akan bisa menjadi frustrasi. Teliti dan sabar juga perlu anda terapkan dalam belajar membuat gambar tiga dimensi, karena dengan kesabaran tentu dapat menghasilkan gambar sebuah karya yang menakjubkan. Teliti pada saat pembuatan gambar/lukisan tiga dimensi, ikuti alur secara detail dan berhati-hati, jika masih pemula gunakan contoh gambar tiga dimensi yang dibuat menggunakan pensil lalu dicat sesuai dengan aslinya. Ingat sebaiknya memakai pensil HB terlebih dahulu karena pensil ini barangnya banyak dan *oil* sedikit sehingga cat akan mudah lengket. Gambar tiga dimensi sebagai contoh di bawah ini.



Gambar

[http://erysobari.blogspot.com/\(2017\)](http://erysobari.blogspot.com/(2017))



Gambar

<http://erysobari.blogspot.com/>(2017)

d) Warna

1) Sejarah warna

Warna adalah, sebaris tipis gelombang efek tromagnet yang bisa dilihat mata manusia dari sekian luas spektrum elektromagnet di alam. Kemudian warna tidak saja milik seniman/desainer/pekerja kreatif saja. Warna banyak diteliti oleh sejarawan, fisikawan, ahli syaraf, psikolog, ahli komunikasi, budayawan, dan lain-lain (Surianto 2019).

Kira-kira 5.000 tahun sebelum masehi, gerabah *polychromatic*/aneka warna mulai digunakan di sekitar Mesotamia dan Anatolia (Asia kecil, Turki) dan keterampilan pembuatan gerabah ini menyebar hingga ke Eropa dan Asia (Cina). Lukisan dinding gua di Maros berwujud fauna dan cetakan tangga, menggunakan warna dari tanah, kapur dan lain-lain. Lukisan gua di situs arkeologi Maros, Sulawesi selatan berusia sekitar 40.000, lebih tua dari pada yang ada di Lascaux, Perancis dan Altamira, Spanyol. Hal ini menepis paham eurosentris bahwa seni gua berasal dari Eropa Barat, dan menjadikan Indonesia sebagai wilayah seni figuratif tertua di dunia.

Orang Mesir yang pertama kali menemukan pigmen berwarna biru buatan di antara tahun 3.000-1.500 SM. Teknologi pewarnaan makin berkembang sejalan dengan ditemukan batuan baru: lapis Lazuli, Turquoise/Pirus, Azurite, Malachite/Malakit/Biduri Pandan yang dihaluskan menjadi serbuk sebagai zat pewarna. Teknik pewarnaan diterapkan pada mural. Payung, perhiasan, produk kulit, tekstil, dan sebagainya.

Di Yunani, para filsuf mengembangkan teori warna dan estetika. Aristoteles (384-322SM) menulis dalam bukunya *De coloribus*, bahwa semua warna berasal dari percampuran 4 elemen: sinar matahari, api, udara, dan air, hitam, dan warna gelap disebabkan karena kekurangan satu atau beberapa elemen tersebut. Dalam buku hasil penelitian Leonardo da Vinci (1452-1519). *Treatise on Painting* dituliskan 6 warna dasar yang masing-masing dihubungkan dengan objek di alam, yaitu: putih (cahaya), kuning (bumi), hijau (air), biru (udara) merah (api), hitam (malam kegelapan). Warna cerah untuk memperjelas cahaya dan bayangan digunakan sebagai penanda keagungan tokoh yang ada di lukisan yang terkenal saat itu Michelangelo, Raphael, Leonardo, dan Titian.

2) Fungsi warna

Warna berperan penting di segala aspek kehidupan manusia, kita akan melihat sebagian fungsi warna secara umum dari yang sifatnya paling dasar/primitif hingga yang modern. Untuk mengenal objek fungsi yang paling primitif dari warna, yang tujuannya untuk pertahanan hidup sebagai berikut:

- (a) Untuk mengenal objek. *Pertama*. Untuk mengenal bentuk kontur fisik objek, membedakan objek yang satu dengan yang lain, dan sebagainya. Contoh: mengenali jenis hewan buruan, mengenali bentuk buah yang bisa dimakan atau tidak, dan lain-lain. *Kedua*. Untuk membedakan tekstur/motif/corak, membedakan objek di latar belakang, dan sebagainya. Contoh mengenal hewan yang

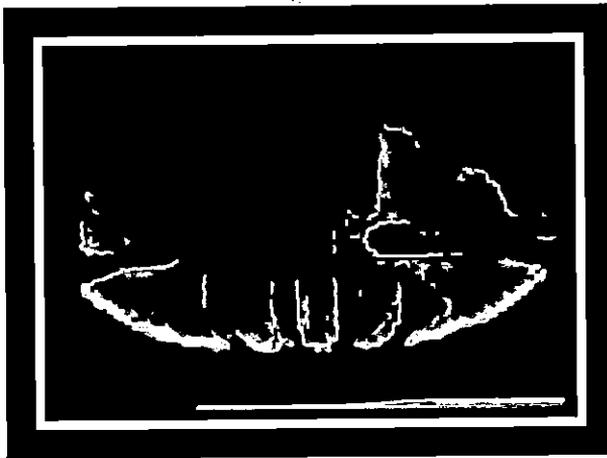
berkamufase, corak jamur yang beracun dan aman, memperkirakan cuaca dan musim, dan lain sebagainya. *Ketiga*. Untuk menangkap *mood* emosi, keadaan fisik (sehat/sakit), seleksi seksual memilih pasangan, dan lain sebagainya.

- (b) Sebagai identitas/tanda pengenal/pembeda. Di zaman purba, warna bisa menjadi tanda pengenal apakah itu sesama suku atau musuh, demikian pula lambang-lambang berwarna yang digambar di wajah, kulit (tato), pohon, senjata pakaian, bendera, dan lain-lain. Di zaman modern tidak jauh berbeda. Warna dipakai juga untuk mewakili identitas yang lebih kompleks, contoh: warna *brand* dan perusahaan, paham/ideologi partai, negara (warna bendera).
- (c) Untuk mengkomunikasikan pesan/informasi tertentu. Pesan-pesan yang disampaikan jarak jauh seperti sinyal bendera di kapal laut, rambu lalu lintas. Di zaman modern, banyak digunakan di dunia komunikasi visual, contoh untuk petunjuk navigasi, atau sebagai *emphasis*/penekanan terhadap hal yang penting.
- (d) Untuk membangkitkan perasaan/*mood*/emosi tertentu. Banyak digunakan di dunia seni/desain, *marketing & perdagangan* sebagai berikut: *Pertama*, Untuk mengekspresikan perasaan si seniman. *Kedua*. Untuk menciptakan *mood* bagi penghuni/pengguna. *Ketiga*. Untuk meningkatkan rasa percaya diri/*lifestyle* si pengguna. *Keempat*. Untuk merayu supaya membeli.
- (e) Untuk mendeteksi/mengukur. Teknologi pemanfaatan sinar infra merah dan sinar X bisa digunakan untuk mendeteksi/mengukur kondisi sebuah objek melalui warna yang dipancarkannya. Contoh untuk melihat dalam gelap (*Night Vision*) mendeteksi temperatur/suhu (*Thermal Imaging*) melihat menembus benda padat (sinar x) dan lain-lain. Semua bisa disimak di bagian warna dalam sains. Suhu temperatur, suhu warna bisa dilihat dari 2 sudut

pandang yang saling timbal balik, yaitu sudut pandang fisika dan dari sudut pandang seni. Dari sudut fisika: temperatur suhu bisa menyebabkan munculnya warna, sedangkan dari sudut pandang seni: bisa dilihat gelap terangnya warna.

Selanjutnya temperatur/suhu warna bisa dilihat dari dua sudut pandang yang saling timbal-balik, yaitu sudut pandang fisika dan sudut pandang dari sudut pandang seni. Dari sudut pandang fisika: suhu temperatur/suhu bisa menyebabkan munculnya warna, sedangkan dari sudut seni: warna yang kita lihat bisa mengesankan temperatur/suhu tertentu, contohnya merah panas dan biru dingin.

Dari sudut fisika berbeda dengan sudut pandang seni, temperatur warna secara fisika tidak berarti warna tertentu, misalnya hijau suhunya sekian derajat. Di dunia fisika, justru temperatur akan mengubah warna sebuah objek. Contoh layar monitor bernuansa kebiruan dikarenakan suhu 6500 (kelvin=satuan suhu panas). Contoh gambar di bawah ini.



Gambar. Api Biru Dilihat Pada Kompor Gas Temperatur Paling Panas, Merah Kurang Panas

Api yang menyala pada kompor gas, warnanya bergradasi dari biru, putih, kuning, oranye, dan merah. Warna api tersebut mengidentifikasi kan jangkauan temperaturnya dari biru yang paling panas, hingga merah yang kurang panas. Temperatur/warna secara psikologis tampak dalam perbandingan poster anak-anak dan fiksi ilmiah dewasa. Contoh pada poster film anak-anak lego, *Batman Movie* sekolah pendidikan anak usai dini warna hangat sampai pagar sekolahnya menggunakan warna hangat sesuai dengan jiwa yang ceria pada anak usia dini. Sedangkan film fiksi-ilmiah dewasa *arrival* berwarna dingin.

Dari sudut pandang seni, kalau membicarakan temperatur warna dari sudut seni, bukan suhu yang menciptakan warna seperti pada fenomena fisika, melainkan warna tertentu, jadi warna berperan sebagai subjek (seperti yang pernah dikatakan oleh Goethe bahwa warna adalah pengalaman subjektif). Urutan spektrumnya berkebalikan dari urutan menurut fisika: oranye-merah jadi yang terpanas, sedangkan biru adalah yang terdingin. Setengah bagian dari *color wheel* memberikan kesan sejuk, yaitu hijau, biru, dan ungu. Di seberangnya adalah warna-warna yang berkesan hangat, yaitu, oranye, kuning.

Pada psikologi warna mempengaruhi manusia secara fisiologis dan psikologis, pengalaman warna secara inderawi, emosi/*mood*, kepribadian, hingga kesehatan fisik dan mental. Untuk fisiologi warna mempelajari interaksi warna dengan tubuh fisik mahluk hidup, sedang kan psikologi warna mempelajari interaksi warna dengan persepsi, emosi, *mood*/suasana hati, dan perilaku. Psikiater Swiss Carl Gustav Jung pernah mengatakan warna adalah bahasa ibu dari alam bawah sadar kita. Arti kata: warna mempengaruhi manusia secara fisiologis dan psikologis tanpa disadari. Sesungguhnya, seluruh aspek dalam diri manusia dipengaruhi oleh warna. Seperti: warna mempengaruhi persepsi indera. 1) warna bisa memberi dampak terhadap penglihatan, pengecapan,

penciuman, pendengaran, perabaan contoh: susu warna pink dengan rasa stroberi. 2) warna mendistorsi persepsi kita terhadap spesifikasi objek, berat dan ukuran benda, suhu lingkungan, lebar/sempit cepat dan lambat waktu. Contoh: ruang putih berkesan lebih lega. 3) warna berdampak terhadap emosi, *mood*/suasana hati dan perilaku, contoh: cahaya warna biru berefek menenangkan. Cara kerja warna mempengaruhi kita. Cahaya masuk ke dalam retina mata yang ditangkap oleh jutaan photoreseptor, informasi yang ditangkap photoreseptor itu terlalu dibawa ke bagian otak yang memproses data visual, melewati beberapa organ, yaitu kelenjar pituitar, hypothalamus, dan kelenjar pineal. Organ yang ini berfungsi menjaga keseimbangan tubuh dengan menghasilkan dan mengatur produksi hormon yang berdampak pada motorik: ketegangan dan relaksasi otot, seperti pada saat olah raga atau istirahat. Gladular: berfungsi kelenjar tubuh, contohnya air liur ketika kita melihat makanan. Kesadaran: mengaktifkan otak, misalnya saat belajar berkendara, dan lain-lain. Oleh karena itu warna mempengaruhi fisiologis dan psikologis kita secara keseluruhan.

Warna dan persepsi visual persepsi visual adalah kesan/persepsi di benak manusia atas objek/lingkungan yang dilihatnya. Mata adalah indera yang paling istimewa, karena hampir 90% stimulasi masuk ke dalam diri kita melalui mata. Namun hasil penelitian Rihard Langton Gregory menyatakan informasi yang sampai ke otak cuma sekitar 10%nya saja, bahkan seringkali salah penyebabnya antara lain:

1. Faktor Subjektif/Interna. Keletihan retina: Ketika menatap sebuah objek lebih dari dua detik, mata kita mulai kelelahan, dan mulai mengirimkan informasi yang tidak akurat ke otak. Buruknya ingatan akan warna: Manusia memang pada dasar punya ingatan warna yang buruk. Usia: semakin tua seseorang, kemampuannya memersepsi/mengenali warna juga makin melemah.

2. Faktor Objektif Eksternal. Pencahayaan. Kondisi cahaya di ruangan lingkungan saat kita melihat inilah yang menentukan warna seperti apa yang masuk ke otak. Efek optis, sebuah warna apabila didampingkan dengan warna lain, bisa terlihat berbeda.

Warna dan emosi/*mood*. Dalam *experience of color*, artikel yang diterbitkan oleh perusahaan Herman Miller, dikatakan bahwa: bagaimana warna mempengaruhi perasaan manusia itu sifatnya *indeterminate*, artinya tidak bisa diukur secara eksak, tetapi berdasarkan intuisi saja. Eksperimen tentang warna dan emosi/*mood* seseorang terhadap objek lingkungan. Dapat dilihat pada kasus seperti:

Sinar ultraviolet membuat anak tumbuh lebih cepat. Para pekerja tambang batu bara di Uni Soviet disenari dengan sinar ultraviolet yang dipercaya bisa mencegah penyakit *black lung*/paru-paru hitam akibat terus-menerus menghisap debu batu bara. Di Amerika sinar ultraviolet menjadi standar pengobatan penyakit kulit kronis, psoriasis. Di awal tahun 2020 maraknya penyakit *corona* dianjurkan untuk berjemur dengan sinar ultraviolet. Tahun 1982 ruang-ruang kelas juga disinari dengan lampu ultraviolet. Menurut Faber Birren, seorang penulis tentang warna, hasilnya siswa tumbuh lebih cepat, kemampuan belajar dan nilainya meningkat, dan lebih tahan penyakit.

Warna ungu kesanya halus seperti beludru. Warna juga memberi kesan tekstur permukaan benda. Contohnya: warna merah terasa kokoh, dan solid, kuning kesan licin/lembut dan ringan, sedangkan ungu kesannya halus seperti beludru.

Warna biru mengurangi bunuh diri. Pada tahun 2000, kota Glasgow di Skotlandia memasang lampu-lampu jalanan bercahaya biru di area tertentu untuk menekan tindakan kejahatan di area-area tertentu.

Tahun 2009, lampu warna biru dipasang di beberapa stasiun kereta api Tokyo untuk menurunkan angka bunuh diri, hasilnya diindikasikan lokasi tersebut angka bunuh diri menurun

sebanyak 74%. Terinspirasi hal ini, stasiun-stasiun kereta api di Inggris dan Jembatan Blackfriars di London, diganti catnya dengan warna biru untuk mengurangi jumlah orang yang loncat bunuh diri di situ.

Warna sejuk menenangkan. Warna sejuk, ungu, biru, hijau memiliki gelombang yang pendek memberi efek memperlambat reaksi otot, menurunkan suhu tubuh dan tekanan darah, menenangkan syaraf, membuat rileks, dan meningkatkan konsentrasi pikiran.

Warna hijau dan kesehatan. Gelombang cahaya hijau berada di tengah-tengah spektrum. Ia dipercaya menghasilkan efek menenangkan, menghilangkan stres, dan menyembuhkan. Sering dijumpai pada dinding ruangan rumah sakit. Hijau juga meningkatkan kemampuan membaca.

Warna biru membuat siswa tenang. Prof. Harold Wohlfarth dari Universitas Albert meneliti dampak warna terhadap para siswa sekolah. Dalam percobaannya, dinding ruang kelas yang tadinya berwarna oranye dan putih diganti menjadi biru dan biru muda. Kesenangan oranye diganti dengan karpet abu-abu.

Di daerah dingin orang suka dengan warna sejuk. Pilihan warna seseorang juga tergantung suhu lingkungan sekitar si subjek. Orang yang sedang kepanasan lebih memilih warna sejuk seperti biru dan hijau, sedangkan orang yang sedang kedinginan lebih memilih warna-warna hangat seperti merah dan kuning. Hasil penelitian psikologi E.R. Jaenich memperlihatkan bahwa masyarakat yang hidup di daerah tropis lebih suka warna hangat dan cerah, sebaliknya yang di daerah dingin menyukai warna sejuk yang tidak cerah.

Dalam psikologi warna ada istilah: *color preference*, yaitu kesukaan pada warna tertentu, sejalan dengan usia, warna favorit seseorang juga akan berubah. Ketika bayi, kesukaan pada warna tertentu masih bersifat natural, bukan konvensional/karena dibiasakan. Makin besar, anak makin dipengaruhi oleh lingkungannya. Begitu juga pula pilihan

warna favoritnya lebih karena faktor konvensional, bukan secara natural lagi. Penelitian Smithkettewell dari Eye Research Institute di Farnsisco menyatakan bahwa yang bayi baru lahir hingga 3 bulan, hanya bisa melihat nuansa hitam, abu-abu, dan putih.

Usia 3 sampai 6 bulan, bayi sudah bisa melihat warna, terutama warna-warna primer yang cerah. Dari penelitian Iris Zemach dan kawan-kawan, ternyata bayi usia 3 bulan secara alamiah sudah memiliki kesukaan terhadap warna tertentu. Umumnya mereka paling suka biru dan ungu, selanjutnya hijau, kuning, dan terakhir merah.

Usia 1 tahun, bayi laki-laki maupun perempuan lebih menyukai warna dengan nuansa kemerahan dari pada kebiruan, ini masih terjadi secara natural/alamiah. Hingga usia 2 tahun, mainan-mainan anak mulai dibedakan warnanya, khususnya untuk anak perempuan, mereka mulai dibiasakan dengan warna pink.

Di usia 3 sampai 4 tahun, anak mulai bisa mengenal dan menyebutkan nama warna-warna dasar dan umumnya tidak menyukai hitam, ini karena faktor konvensional (dibiasakan/didikan).

Anak usia 4 sampai 10 tahun tetap menyukai warna-warna cerah dibandingkan warna kusam/netral seperti abu-abu (*desaturated*) ataupun yang dicampur dengan putih/hitam (*tin* dan *shade*). Berdasarkan hasil penelitian, umumnya urutan warna kesukaan anak laki-laki adalah biru, merah, hijau, ungu, oranye, kuning. Sedangkan anak perempuan selain pink mereka menyukai biru, hijau, oranye, ungu, merah, kuning, putih.

Pada masa memasuki remaja, warna yang panas/hangat lebih disukai daripada warna dingin/sejuk. Warna kesukaan anak dan remaja masih suka berubah-ubah, tetapi semakin dia dewasa pilihan warnanya semakin ia dewasa cenderung tetap.

Marcel Zentner dari Univesitas Jenewa menyelidiki warna kesukaan pada orang dewasa, hasilnya: biru adalah warna

yang paling disukai oleh semua orang dari berbagai latar belakang budaya mana pun.

Sejalan dengan usia, orang makin menyukai warna lembut, bukan warna kuning atau warna cerah. Orang-orang lanjut usia lebih suka warna agak kusam (*low saturation*) yang identitasnya rendah.

Ada teori yang mengatakan bahwa seseorang menyukai warna tertentu karena mengingat/menyerupai warna benda/objek yang disukainya. Misalnya biru mengingatkan langit yang cerah dan air laut. Sebaliknya tidak menyukai warna tertentu karena mengingatkan mirip dengan objek yang tidak disukainya, misalnya warna coklat dengan kotoran atau besi berkarat. Teori ini dinamakan *Ecological Valence Theory* (EVT) yang ditemukan oleh Stephen E. Palmen dan Karen B Departemen Psikologi Universitas Berkeley, Kalifornia.

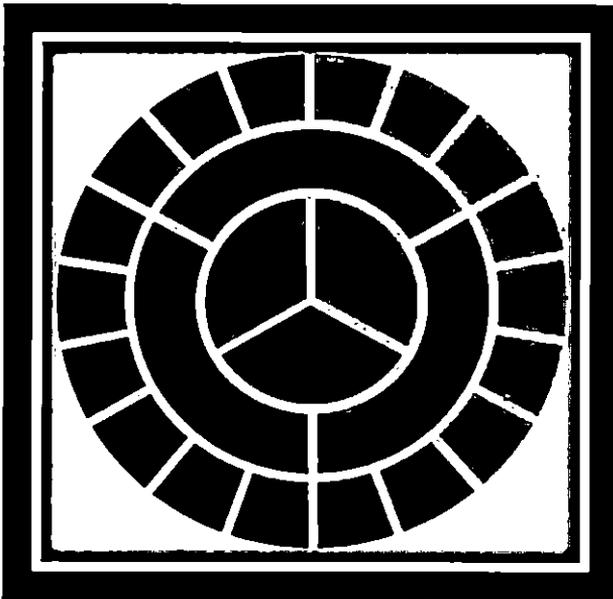
Warna adalah satu unsur seni rupa yang paling mudah ditangkap oleh indera mata. Jika terdapat cahaya, warna juga merupakan salah satu unsur pokok dalam karya menggambar, karena segala sesuatu pengungkapan itu selalu menggunakan warna.

Macam warna banyak sekali, tetapi pada dasarnya warna itu ditimbulkan oleh tiga warna pokok seperti: warna merah, biru, dan kuning, warna merah digabung dengan biru akan menghasilkan warna ungu, merah digabung dengan kuning akan menghasilkan warna jingga, dan biru digabung dengan kuning akan menghasilkan warna hijau, jika warna sekunder ini dicampurkan akan menghasilkan warna tertier (coklat) dan seterusnya.

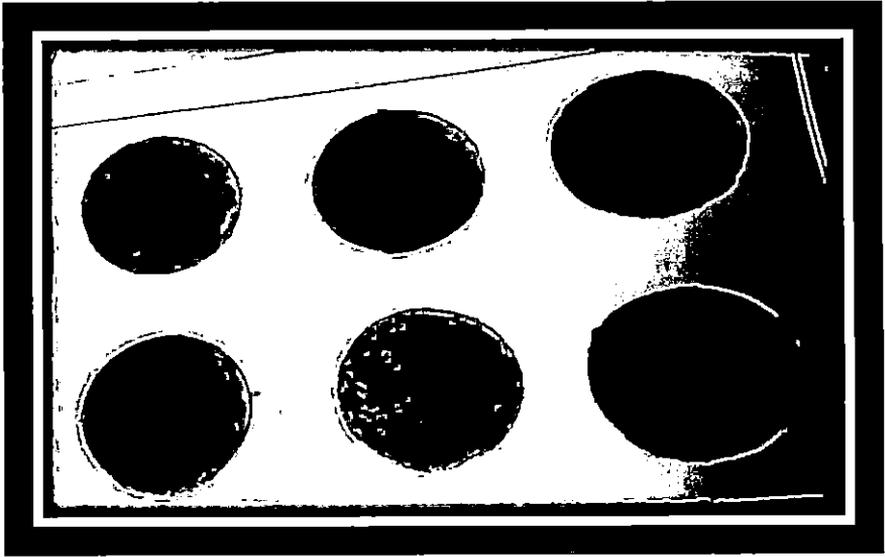
Warna yang bervariasi tersebut mempunyai karakter dan menyaranakan suasana yang berbeda. Warna merah dan kuning misalnya, dapat menimbulkan kesan yang mempunyai daya kekuatan panas, penuh semangat. Berbeda dengan warna biru atau hijau, dapat menimbulkan kesan dingin, tenang, segar, penuh kedamaian dan keadilan, juga warna jingga memiliki

karakter yang berbeda yang dapat menimbulkan kesan meriah, menyala atau mencolok dan sebagainya.

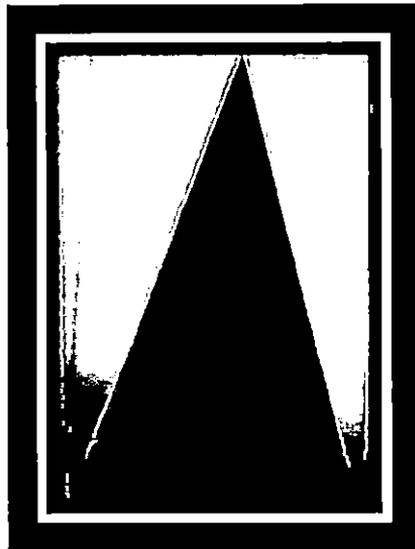
Di samping karakter warna bisa ditimbulkan dan kesan warna itu sendiri, juga bisa ditimbulkan dari ketebalan dan ketipisan warna yang berbeda atau luas bidang warna yang berbeda. Seorang seniman yang mampu memainkan warna dengan baik. Misalnya dalam menyusun atau memilih warna, membuat tipisnya warna, gradasi, dan sebagainya. Ia akan dapat menciptakan suasana yang bisa mempengaruhi orang. Dengan penyusunan warna yang pas dapat menampilkan warna yang persis seperti objek yang diamati, dengan ketebalan dan ketipisan serta gradasi yang baik dapat menimbulkan kesan ruang. Kombinasi warna bisa kelihatan kontras jika kita menggunakan warna-warna kontras seperti kuning dengan ungu, merah dengan hijau.



Gambar. Lingkaran Warna
(<https://www.google.com>)



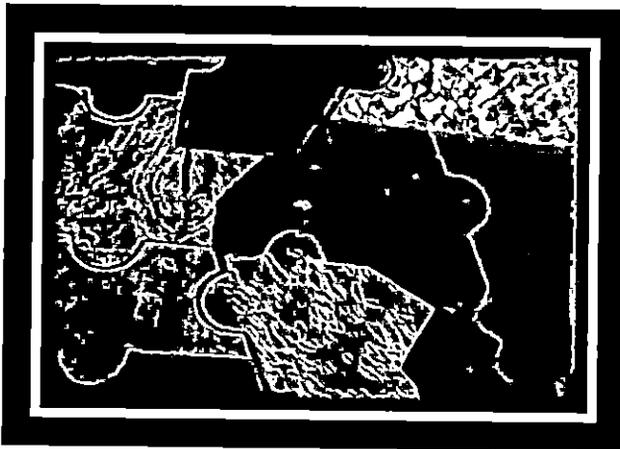
Gambar. Gradasi Warna
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Analogus Warna
(Koleksi Farida Mayar)

1. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan pada suatu benda. Sifat bahan ada yang nyata dan ada pula yang berupa kesan. Tekstur yang bersifat kesan kita amati pada gambar atau lukisan. Pada lukisan tekstur bersifat kesan karena setelah diraba ternyata halus. Sedangkan tekstur yang nyata dapat kita lihat pada karya-karya tiga dimensi seperti pada patung dan relief. Tekstur yang kelihatan bukan lagi bersifat kesan tetapi nyata menonjol atau kasar maka kalau kita raba akan benar-benar terasa kasar bisa memberi kesan mengecil atau mengecut, sedangkan tekstur yang halus bisa memberi kesan meluas atau melebar. Tekstur bisa dilihat dengan mata saja dan bisa dirasakan saja seperti gambar di bawah ini. Bagian kiri atas tekstur dari kertas kado, warna hijau dari bahan plastik, sebelah kanan atas adalah arsiran berbentuk kesan ruang (ekspresi) kiri tengah arsiran silang dan miring, bagian tengah adalah tempelan kacang hijau, bagian kanan tengah adalah tempelan pipet. Pada bagian tengah dari urutan kedua bahan dari kain goni, pada bagian di bawah kacang hijau adalah tempelan kertas koran, bagian bawah kanan dari bahan daun kayu jati, dan bagian sebelah kiri bawah bahan dari daun pisang kering. Oleh karena itu kita akan bisa membedakan kesan dua dimensi dan tiga dimensi pada tekstur.



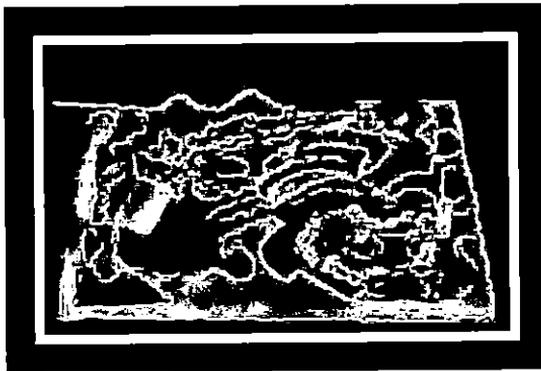
Gambar. Tekstur
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Lukisan Afandi
(<https://www.google.com>)

2. Ruang

Pembentukan suatu ruang ditentukan oleh adanya massa, bentuk yang dirubah/disusun. Ruang bagi penggambar lebih merupakan suatu ilusi/khayalan. Karena ia berpikir dengan bentuk dua dimensi. Sebaliknya ruang bagi pemahat dan arsitek lebih banyak merupakan suatu kenyataan yang diperlukan karena dengan bentuk tiga dimensi ruang dapat dibentuk/disusun mencuat, melengkung, lenggang, sepi, ribut, kacau, menerawang, membuka dan sebagainya, semuanya sangat tergantung dari cara penyusunan bidang-bidang garis, bentuk/masa.



Gambar. Tata Ruang
(Koleksi Farida Mayar)

3. Cahaya

Sebagaimana ruang, cahaya memiliki sifat nyata dan sifat kesan, sifat nyata sumber cahaya itu benar-benar berasal dari benda alam seperti lampu, matahari, api dan sebagainya. Sifat kesan yang terjadi jika cahaya itu hanya tampak sebagai gambaran, misalnya cahaya pada lukisan, gambar atau foto. Unsur cahaya bagi pelukis merupakan unsur penting untuk menciptakan kesan gelap terang. Hal ini, bisa dicapai dengan permainan nuansa warna ilmu bayang-bayang dalam ilmu perspektif.



Gambar. Gelas Cahaya Datang dari Kiri
(Koleksi Farida Mayar)

Selanjutnya prinsip seni rupa meliputi sebagai berikut:

- a. Kesatuan
- b. Harmoni
- c. Keseimbangan
- d. Perulangan atau ritme

- e. Emphasis
- f. Proporsi atau ukuran perbandingan

1) Kesatuan

Kesatuan (*unity*) adalah kesan yang timbul dari unsur-unsur seni rupa yang terpadu menjadi satu bentuk dan menghasilkan suatu ungkapan. Prinsip kesatuan menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Artinya apa yang hendak diungkapkan seseorang merupakan kebulatan dalam satu konsep atau gagasan. Hal ini menunjukkan bahwa kesatuan unsur-unsur ini bukan sekedar sekelompok bentuk-bentuk warna-warna, akan tetapi di dalamnya menggandung suatu kekuatan yang menyatukan unsur-unsurnya.

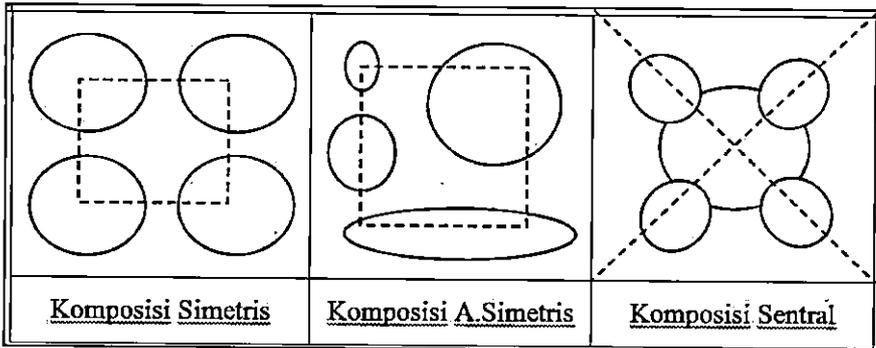
Sebagai contoh kalau kita melihat ada sekapur tulis yang berserakan akan merasa sebal dan tidak menarik. Tetapi kapur tulis ini kita tata, kita satukan, maka kelihatan lebih menarik. Demikian juga sebuah lukisan sudah diolah oleh penciptanya baik keselarasan unsur-unsur keseimbangan. Maka lukisan itu juga kelihatan lebih menarik dan ada kesatuannya. Oleh karena itu, kesatuan itu sendiri akan kelihatan jika ada keselarasan kesinambungan proporsi maupun ritme.

- 2) Harmoni/keselarasan adalah susunan unsur-unsur seni yang senada atau kombinasi dari bagian yang serasi. Harmoni juga bisa ditimbulkan karena adanya kesatuan yang mengandung kekuatan. Dari harmoni inilah suatu karya seni akan kelihatan indah, karena hubungan unsur-unsurnya yang selaras, maka enak dirasakan atau indah dipandang mata. Rasa yang timbul karena kombinasi unsur-unsur yang selaras ini antara lain; rasa, tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

3) Komposisi (Keseimbangan)

Pengertian keseimbangan (komposisi) adalah suatu cara menyusun dan mengatur suatu objek yang akan dipakai sebagai model gambar agar hasil yang diperoleh menjadi lebih menarik dan indah. Dalam suatu gambar yang kita lihat pandangan mata kita memandang tidak berat sebelah pada gambar yang dibuat, artinya

kokoh kita melihatnya. Komposisi yang baik bisa didapatkan dengan pemilihan warna, jenis, bentuk dan latar belakang gambar. Berikut beberapa contoh komposisi dalam menggambar objek. Pinggir dari gambar seimbang kiri-kanak, atas-bawah seperti gambar di bawah ini.



Gambar Komposisi Simetris, Asimetris Dan Sentra
<https://brainly.co.id>

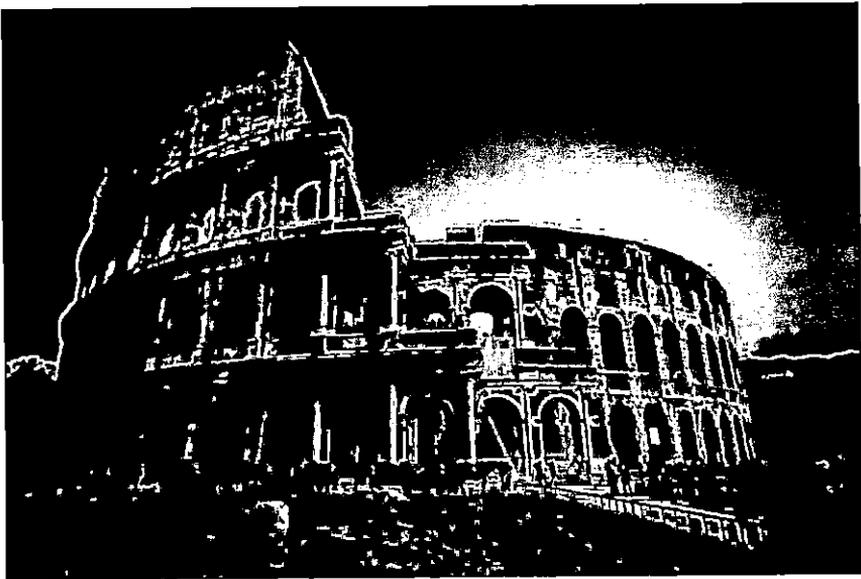
Komposisi simetris adalah penempatan objek gambar yang disusun sedemikian rupa agar posisinya seimbang antara bagian kiri dan bagian kanan, atas dan bawah objek. Pada komposisi ini juga dikehendaki keseimbangan bentuk dan juga ukuran benda.

Komposisi asimetris adalah penempatan objek gambar yang tidak seimbang antara posisi kanan dan kiri serta ukuran dan bentuk objek juga berbeda. Meski demikian, pada komposisi asimetris ini tetap memperhatikan proporsi, kesatuan dan keseimbangan di antara benda yang menjadi objek gambar.

Komposisi sentral adalah penempatan objek gambar disusun atau diatur sesuai dengan proporsi bentuk dari objek gambar. Objek diatur dengan seimbang sehingga tercipta kesatuan di antara benda-benda tersebut. Pada komposisi ini, pusat perhatian objek gambar ada pada bagian tengah bidang gambar.

- 4) Pengulangan/ritme atau irama dalam arsitektur didefinisikan sebagai "Sebuah gerakan pemersatu yang ditandai oleh pengulangan berpola

atau perubahan elemen formal atau motif dalam bentuk yang sama atau yang dimodifikasi." Bukan hal ini saja bisa kita temui pada daun dari jauh kita lihat seperti pengulangan juga. Kita biasanya menempatkan elemen dan membuat interval di antara mereka. Ketika mata kita bergerak dari satu elemen ke elemen berikutnya dan melalui ritme ruang ini kita dapat menikmati rasa gerakan yang teratur seperti irama musik. Ritme dalam arsitektur dicirikan oleh pola, elemen atau motif pada interval yang teratur atau bisa juga tidak teratur. Gerakan itu mungkin terlihat dari mata kita ketika mengikuti unsur-unsur dalam komposisi. Gerakan ini juga mungkin juga dialami tubuh kita ketika kita bergerak melalui urutan ruang. Ritme adalah organisasi dari bentuk, elemen dan ruang yang berulang dalam arsitektur. Dalam arsitektur, pengulangan mengacu pada pola di mana ukuran, bentuk atau warna yang sama digunakan lagi di seluruh desain.



Gambar. Ritme Pada The Roman Colosseum
(<https://www.arsitur>)

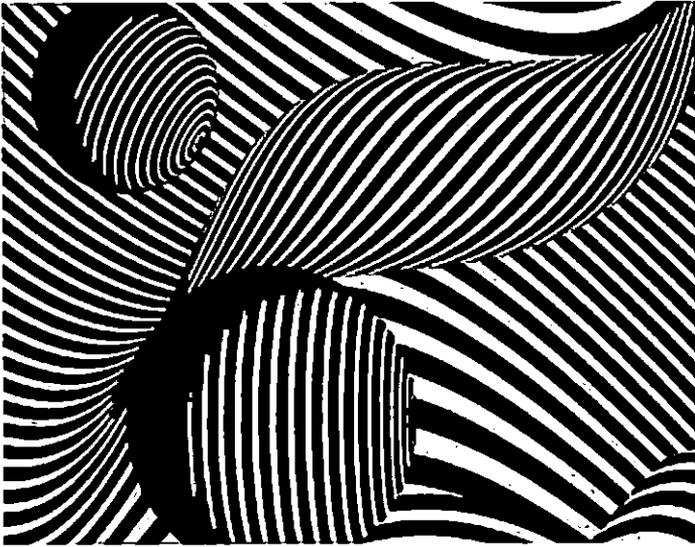


Gambar. Ornamen Pilin Ganda Pada Zaman Prasejarah
(<https://www.google.com/search>)

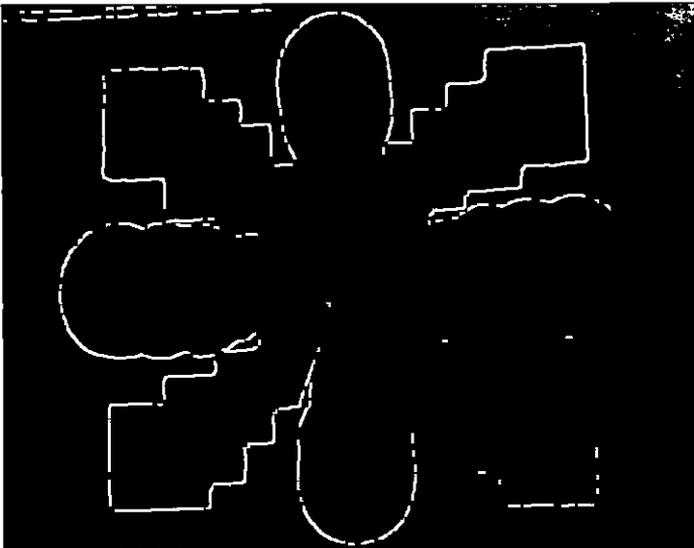
Gambar di atas adalah The Roman Colosseum, ini adalah contoh bangunan terkenal dan bersejarah yang bagus untuk contoh ritme dalam arsitektur. Di gedung ini lengkungan struktur *arch* berulang menunjukkan ritme dan pengulangan yang teratur dalam bangunan. Ini merupakan sebuah contoh ritme klasik yang tak lekang oleh waktu.

5) Emphasis

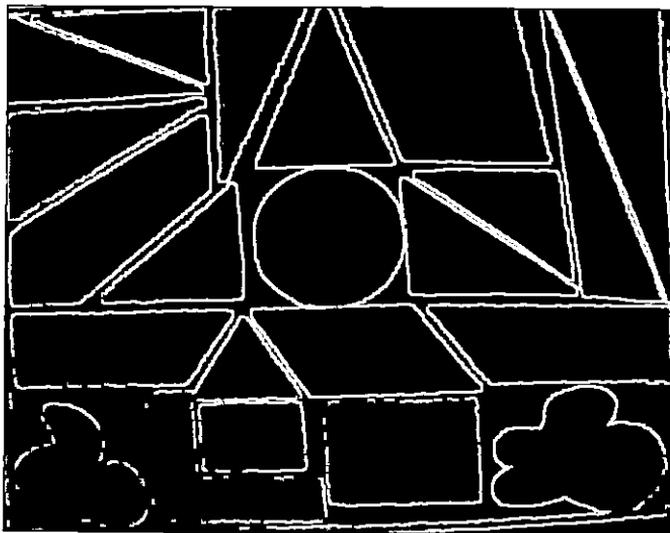
Emphasis adalah penekanan kepada objek tertentu di dalam karya fotografi. Penekanan ini bisa dilakukan dengan mengolah pajanan/sinaran (setiap benda akan memiliki respons yang berbeda terhadap perubahan pajanan dalam hal pemunculan tingkat detail), kedalaman ruang, komposisi, warna, shutter speed, dan tema fotografi. Prinsip utama pengolahan emphasis adalah menarik mata ke objek yang diinginkan dengan adanya kontras objek utama dengan latar depan dan belakang. (Wikipedia). Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar. Emphasis Penekanan Pada Garis
(<https://www.google.com/search>)



Gambar Emphasis Penekanan Pada Cahaya
(Dokumen Farida Mayar)



Gambar. Emphasis di Segi Penekanan Pada Warna
(Dokumen Farida Mayar)

Tujuan dalam pemberian penekanan (emphasis) adalah untuk mengarahkan pandangan pembaca/melihat pada suatu gambar yang ditonjolkan. Emphasis dapat dicapai misalnya mengganti ukuran, bentuk, irama dan arah dari unsur-unsur karya desain. Dalam penciptaan desain tidak seharusnya elemen yang ada menonjol semuanya, dalam artian sama kuatnya, sehingga terlihat ramai dan informasi atau apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan akan menjadi tidak jelas.

Prinsip emphasis pada seni rupa yang lain adalah penekanan. Penekanan dalam merealisasikan gagasan desain, merupakan faktor utama yang ditonjolkan karena kepentingannya, kadang ada faktor pendukung gagasan yang penyajiannya tidak perlu mengundang perhatian, meskipun keberadaannya dalam keseluruhan desain tetap penting. Prinsip penekanan dapat dilakukan dengan distorsi ukuran, bentuk, arah, irama, warna kontras, dan lain-lain.
<https://www.dictio.id>

C. Media Berkarya Seni Rupa

Media (bahan dan peralatan) seni rupa yang dimaksud adalah suatu yang dapat digunakan untuk memvisualkan ide gagasan, kreativitas keinginan dalam berkarya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Media seni rupa yang dilihat jenisnya dapat berupa: (1) bahan alam dari tanaman contohnya bunga segar, bunga kering, daun, kulit pohon, pelepah, lidi, kayu, bambu, rotan, kacang-kacangan, biji-bijian, dan lain-lain. Bahan tanah liat seperti tanah liat warna merah, abu-abu dan putih, (2) bahan dari jamur seperti warna hijau, putih, coklat, dan lain-lain, bahan dari batu seperti batu cadas, batu bara, batu apung, kerikil dan lain sebagainya. (3) bahan dari kulit binatang, kulit sapi, kulit kambing, kulit buaya, kulit ular, cangkang karang tiram, cangkang telur. dan lainnya, (4) bahan buatan yang merupakan hasil pengolahan dari bahan baku, contohnya kertas, plastik, pita, cat, lem, kain, benang, manik-manik, spons/busanya, kawat, dan lainnya. (5) bahan bekas seperti logam (kaleng), kaca, botol plastik, kardus, kotak nasi/*snack*, dan lain-lain.

Karakteristik yang spesifik setiap jenis bahan dapat dijadikan pertimbangan melakukan praktikum seni rupa. Karakteristik bahan seni rupa berkaitan dengan, proses dan teknik dasar penggarapan suatu model atau bentuk karya seni rupa serta peralatan secara tepat diharapkan dapat menimbulkan minat berkreasi seni, yang bisa berdampak pada kualitas hasil karya seni rupa yang dibuatnya.

Peralatan berkarya seni rupa dapat dikelompokkan, (1) menggambar dengan pensil, pensil warna, krayon, tinta, (2) peralatan melukis antara lain kuas lukis, palet lukis, pisau palet, cat minyak, cat lukis, (3) peralatan mencetak (seni grafis) yaitu alat mencetak atau acuan rol karet, pisau cukil grafis dan lainnya, dan (4) peralatan yang digunakan dalam pembuatan benda-benda kerajinan tangan contohnya: gunting, pisau *cutter*, alat pelubang, jarum, stapler dan lainnya, dan (5) peralatan mematumng yaitu pahat (tatah ukir), sudip (alat membutsir), alat mencetak, dan lainnya.

Rangkuman

Seni adalah kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman ide/gagasan, yang divisualisasikan dalam komposisi estetis

dan artistik, sehingga bisa menimbulkan kesan tertentu bagi yang menghayatinya.

Seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa, wujudnya dua dimensi dan tiga dimensi, baik sebagai karya seni murni maupun karya seni terpakai.

Keindahan estetika adalah keindahan atau kesan yang dirasakan oleh seseorang sebagai respons terhadap karya yang dilihat atau diapresiasi misalnya puas, senang, nikmat, kagum, sesuai selera pribadinya. Kreativitas adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang, dan memadukan suatu gagasan baru atau lama mejadi kombinasi baru dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Jenis karya seni rupa yaitu seni lukis, seni gambar, seni patung, seni dekorasi, seni bangunan, seni kerajinan, seni cetak dan seni desain.

Proses berkarya seni rupa adalah suatu cara/teknik tertentu yang diterapkan dan dipilih untuk membuat suatu bentuk karya seni rupa mulai dari awal sampai selesai. Proses berkarya seni rupa yaitu menggambar, melukis, membentuk/mematung, mencetak, mendesain, mencipta, mengubah, mencontoh dan lainnya.

Media berkarya seni rupa adalah bahan dan peralatan yang digunakan untuk mewujudkan suatu ide/gagasan, kreativitas seni rupa. Jenisnya yaitu bahan alam, bahan buatan, bahan bekas, dan lainnya.

2

KONSEP PENDIDIKAN SENI RUPA ANAK USIA DINI

A. Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini

Secara konseptual pendidikan seni pada anak usia dini diarahkan pada perolehan atau kompetensi hasil belajar yang beraspek pengetahuan, keterampilan dasar seni dan sikap yang berkaitan dengan kemampuan kepekaan rasa seni keindahan. Indikasi adanya sikap keindahan ini adalah timbulnya kemauan dan kemampuan aktif, kreatif anak untuk menghayati, menghargai menyenangkan kegiatan belajar seni, menyenangkan karya seni dan alam lingkungan ciptaan Tuhan. Melalui kegiatan berolah seni rupa tentunya akan dapat membentuk sikap dan kemampuan kreatif anak. Dikemukakan bahwa keberadaan seni dalam pendidikan adalah (a) sebagai sarana pembentukan kemampuan kreatif, (b) sarana pengembangan kemampuan berapresiasi, (c) sebagai wahana berekspresi, (d) sarana pembentukan keterampilan, dan sebagai sarana pembentukan kepribadian (Sunarjo, 1996).

Pendidikan seni rupa untuk anak usia dini adalah upaya pembentukan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dalam menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan. Penerapan konsep tersebut tentunya dengan tetap menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif. Sejalan dengan diterapkannya konsep seni sebagai alat pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini tersebut. Maka pengembangannya, didasarkan pertimbangan tingkat kemampuan pengalaman berolah seni rupa bagi anak akan dampak positif kebermaknaan pendidikan yang diperoleh.

B. Fungsi Pendidikan Seni Rupa pada Anak Usia Dini

Dalam perkembangan pendidikan seni menunjukkan bahwa fungsi dari waktu ke waktu mengalami perubahan tertentu yang didasarkan pada (1) konsep seni yang dikaitkan dengan aspek ekspresi estetis-artistik, dan kegiatan seni yang berhubungan dengan tujuan pendidikan. Diterapkannya konsep sebagai alat pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini diarahkan pada pembentukan sikap kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan konsep intelektual, sensibilitas, rasional dan irasional serta kepekaan emosi. Dalam hal ini menunjukkan bahwa ungkapan seni rupa anak Taman Kanak-kanak umumnya bebas, polos, murni sehingga punya keberanian berekspresi secara wajar, spontanitas, unik, dan kreatif. Disebutkannya dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sidiknas bahwa tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat perkembangan 4-6 tahun adalah mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Sejalan dengan tujuan pendidikan anak tersebut, maka untuk pengembangan kegiatan seni rupa di Taman Kanak-kanak lingkungan hendaknya dapat difungsikan untuk membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman visual estetika berolah seni rupa. Pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan kreatif yang menyenangkan juga berfungsi untuk memberikan dasar-dasar pengalaman kreatif. Menurut Soeharjo (1985) sebagai pengalaman *educative* intinya adalah (1) seni membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, (2) seni membina perkembangan estetis, (3) seni bermanfaat mengembangkan bakat, dan (4) seni membantu menyempurnakan kehidupan.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa seni memiliki fungsi dalam pendidikan di PAUD. Fungsi tersebut adalah sebagai berikut ini:

- 1) Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas seni kerajinan secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan anak.

- 2) Sebagai media komunikasi, maksudnya melalui aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan sesuatu/berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan kepada karyanya.
- 3) Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Cara bermain kreatif dapat membuat kegiatan seni rupa sebagai bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai *educative* melalui bermain itulah anak belajar.
- 4) Sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak punya potensi/bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dipupuk dikembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai dengan kemampuannya. Meskipun kadar potensi/bakat seni anak bisa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan kecerdasannya.
- 5) Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, penyalur daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. Anak yang cerdas, cakap, kemampuan pikirnya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni. Dengan kecerdasan (kecerdasan emosional) yang dimilikinya akan dapat digunakan untuk melakukan aktivitas seni dengan cepat lancar dan tepat serta mudah untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.
- 6) Sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis, di mana melakukan aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi, dan kreasi seni di PAUD memberikan pengalaman memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni. Berolah seni rupa adalah pengalaman estetis yang menarik bagi minat dan keinginan anak.

Fungsi pendidikan seni rupa hakikatnya adalah sebagai sarana membentuk kepribadian (cipta, rasa, karsa) secara utuh dan bermakna, melakukan kegiatan praktik berolah seni rupa sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya dan kepekaan daya apresiasinya. Dengan demikian dapat diperoleh dampak instruksional dan dampak pengiring

(*natural effect*) yaitu berani mengemukakan pendapat, punya rasa kesetiakawanan sosial dan toleransi mempunyai wawasan tentang seni yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari bidang lainnya (Herawati, 1996).

C. Kompetensi Pendidikan Seni Rupa untuk Anak Usia Dini

Kompetensi adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam bidang tertentu. Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir bertindak, kebiasaan berpikir dan bertindak secara konsisten dan terus menerus memungkinkan seseorang menjadi kompeten, dalam arti memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu (Puskur, Balitbang Depdiknas, 2002) pengembangan kurikulum berbasis kompetensi didasarkan pada kondisi keberadaan anak baik perkembangan fisik dan psikisnya maupun tingkat kemampuan psikomotornya.

Kompetensi dasar pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan potensi-potensi pada dan diwujudkan dalam bentuk kemampuan yang harus dimiliki sesuai dengan usianya. Pendidikan anak usia dini dimaksud untuk mengembangkan berbagai potensi, fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai agama. Secara umum kompetensi dasar yang harus dicapai pada usia dini, adalah (1) anak mampu mengerakkan anggota tubuhnya dalam rangka latihan kelenturan otot, (2) mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, (3) dapat berkomunikasi secara lisan, memperkaya perbendaharaan kosa kata dan mencontohkan bentuk simbol sederhana (persiapan menulis), (4) dapat berinteraksi dengan orang lain, mematuhi peraturan/disiplin, dan mampu menunjukkan reaksi emosi yang wajar, (5) dapat mengungkapkan gagasan/daya cipta dalam berbagai bentuk, dan (6) mengenal ciptaan Allah dan menceritakan sesama temannya.

D. Karakteristik Ungkapan Kreatif Seni Rupa Anak Usia Dini

Memahami keberadaan anak dalam pendidikan seni perlu kita memperhatikan; (1) hakikat anak yang berada pada masa perkembangan tertentu menuju kedewasaan, (2) kebutuhan perkembangan anak, salah

satu adalah kebutuhan berekspresi seni, (3) perkembangan jasmani, jiwa/rohani terlihat adanya kecenderungan sikap, watak dan tingkah laku tertentu. Perkembangan otak dan fisik yang kuat pada anak sudah dimulai sebelumnya bersekolah di Pendidikan Anak Usia Dini, dan akan terus dialami anak pada waktu di Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar disebutkan pada usia 6-12 tahun ditandai oleh perkembangan intelegensi yang pesat, anak ingin mengetahui segala sesuatu dan berpikir secara logis. Perkembangan jiwanya memperlihatkan keinginannya untuk bertanya, melihat, berpikir kritis, peka, ingatannya kuat, inisiatif dan tanggung jawab, sedangkan jasmaninya berkembang ke arah penguasaan keterampilan pada tujuan tertentu.

Dilihat dari ungkapan seni rupa anak-anak umumnya mempunyai bentuk karya dengan ciri bebas, unik dan kreatif, goresan spontanitas ekspresif sejalan dengan tipologi (gaya gambar) periodisasi (masa) perkembangan menggambar dan kesan ruang gambar yang dibuatnya.

Pada contoh karya gambar anak usia dini tersebut dapat dilihat adanya ciri atau karakteristik yang spesifik seperti yang telah disebutkan di atas. Pada gambar 4) menunjukkan bahwa dalam menggambarkan suatu objek ia lakukan sangat bebas baik mengenai bentuk, ukuran, penempatan dan warna yang digunakan. selain itu spontanitas goresan alat gambar juga sangat ekspresif dan bersifat individual.

Untuk lebih memahami karakteristik ungkapan kreatif seni rupa anak usia dini berikut ini dibahas mengenai tipologi. Periodisasi dan kesan ruang gambar anak.

1. Tipologi Gambar Anak

Tipologi karya gambar anak dapat dibedakan: (1) Tipe Visual yaitu anak yang mempunyai ketajaman menghayati sesuatu melalui indera penglihatannya, sehingga karya gambar yang dibuatnya cenderung didasarkan pada kesamaan bentuk yang dilihat atau dihayatinya. (2) Tipe Haptik (non visual) yaitu anak yang mempunyai kepekaan ketajaman perasaan atau mata hatinya, sehingga gambar yang dibuat cenderung didasarkan atas ekspresi atau reaksi emosionalnya dan bukan berdasarkan hasil penglihatan indera matanya.

Sedangkan dilihat dari gaya karya gambar atau lukisan anak-anak dapat dibedakan antara lain (a) organik, cirinya menggambarkan kesan

objeknya secara dinamis, (b) *lyrical*/liris, yaitu menampilkan objek-objek secara realistis terkesan statis dengan pewarnaan tidak menjolok, (c) impresionistik, menampilkan kesan suasana tertentu, (d) *rhythmical pattern*, yang menampilkan kesan pola ritmis, (e) *structural form*, yaitu bercirikan kesan bentuk yang bersusun dan berulang-ulang, (f) dekoratif, yaitu menampilkan motif/pola hiasan, dan (g) ekspresionistik, mengambikan kesan ungkapan individual secara bebas dan spontan (Herberd Read, 1973).

Dengan memahami keberadaan tipologi karya gambar anak tersebut hendaknya akan dapat dijadikan pertimbangan bagi guru memberikan pembimbingan kegiatan menggambar di PAUD. Hal-hal yang hendak dilakukan oleh guru adalah; (1) keberadaan ungkapan kegembiraan anak-anak baik yang cenderung menampakkan tipe visual, tipe haptik atau campuran harus diterima apa adanya sebagai potensi kesenirupaan anak-anak yang bersifat individual, unik dan kreatif, (2) dalam memberikan latihan dan pembimbingan hendaknya juga memperlakukan sama kepada anak baik pada waktu pembimbingan secara klasikal atau individual, (3) tidak memandang kelainan-kelainan yang terdapat pada gambar anak-anak sebagai kesalahan, (4) tidak menyalahkan gambar buatan anak-anak, khususnya yang bertipe haptik, di mana ada kecenderungan gambar yang dibuat tidak didasarkan bagaimana kelihatannya suatu objek/benda tetapi lebih didasarkan pada ungkapan perasaan yang bersifat spontan dan individual.

Torrance (1962) menyatakan anak-anak kreatif memiliki reputasi, di antara mereka memiliki ide-ide liar, atau konyol, dan pekerjaan tidak lazim, ditandai dengan humor, hubungan dengan main-main dan kurangnya kekakuan.



Gambar. Anak dengan Bebas Bermain Cat
(Foto: author)

Menjadikan anak kreatif dimulai sejak dini bagaimana beraktivitas dapat dirangsang oleh orang tua dan pendidik anak usia dini.

Ciri kreatif menurut Wallas. *Pertama*. Persiapan. Studi yang mendalam tentang masalah dan kumpulkan semua informasi pada diri sendiri. Seringkali individu kreatif menjadi begitu tenggelam sehingga ia bahkan tidak akan istirahat untuk penyegaran. Kita semua telah mendengar tentang seniman yang bersembunyi di sebuah *garret* yang menghasilkan puisi, novel, atau skor musik yang pasti. *Kedua*. Inkubasi. Periode istirahat dan refleksi, keterlibatan dalam aktivitas yang tidak terkait dengan pekerjaan yang sedang dipertimbangkan. *Ketiga*. Iluminasi. kilasan wawasan yang menempatkan berbagai elemen ke dalam hubungan yang layak. Gangguan pada saat ini dapat menjadi bencana karena mengganggu aliran pemikiran. *Keempat*. Verifikasi. Periode intens (terbuka), kerja sistematis ditulis, teori diuji dan dipoles atau yang sifat membangun.

2. Periode Perkembangan Menggambar Anak

Berkaitan dengan tipologi dan gaya karya seni rupa anak-anak, secara umum anak juga mengalami periodisasi atau masa-masa perkembangan menggambar. Bahkan dikatakan bahwa pada masa peka itulah anak-anak mengalami masa keemasan ekspresi kreatif. Berdasarkan hasil penelitian terhadap karya gambar anak yang dilakukan oleh para ahli antara lain Kercbensteiner, Cyril Burt, Victor Lowenfeld, menunjukkan bahwa setiap anak mengalami masa-masa perkembangan menggambar. Menurut Victor Lowenfeld periodisasi menggambar anak-anak dibedakan yaitu (1) masa goresan sekitar usia 2-4 tahun, (2) masa prabagan sekitar usia 4-7 tahun, (3) masa bagan sekitar usia 7-9 tahun, (4) masa permulaan realisme usia 9-11 tahun, dan (5) masa realisme semu usia 11-13 tahun. Karakteristik pada setiap masa perkembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Masa goresan

Pertama kali anak-anak mencoba menggoreskan alat tulis (pensil) pada kertas bertujuan untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua dari mereka. Goresan itu belum membentuk suatu ungkapan objek, tetapi lebih merupakan ekspresi spontan, yang berfungsi sebagai latihan koordinasi antara otot halus, otot tangan dan lengan dengan gerakan mata. Goresan yang terbentuk biasanya garis-garis mendatar, garis tegak, dan melingkar-lingkar dan belum bervariasi. Setiap kegiatan menggambar dilakukan oleh anak dalam waktu yang tidak terlalu lama, dan kadang-kadang dilakukan bersamaan dengan aktivitas lainnya. Misalnya sambil makan, menyanyi, bermain dan lainnya. Apabila pada saat menggambar ditanya tentang gambar yang dibuat, maka ia akan memberikan nama gambar tersebut sesuai dengan apa yang kebetulan sedang dalam ingatannya. Jadi setiap waktu anak menggambar bisa berubah sesuai dengan imajinasinya.



Gambar. Anak Masa Goresan
<https://www.google.com>

2. Masa prabagan

Pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak, melingkar yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan-ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau objek tertentu. Misalnya bentuk bagan manusia yang masih sederhana. Kehadiran gambar manusia yang lebih sering diwujudkan anak-anak memang sangat wajar di mana anak selalu berada dilingkungan yang secara visual manusialah yang sering dilihatnya. Sejak masa ini anak sudah dapat mewujudkan objek gambar secara tetap dengan ciri-ciri tertentu, misalnya ini aku, ini ibu, ini ayah, ini kakak dan sebagainya. Goresan-goresan yang dibuat sudah mulai terarah sesuai dengan hasratnya untuk memberi bentuk kepada imajinasinya. Masa ini merupakan peralihan dari masa mencoreng/goresan ke masa bentuk bagan/sketsatis, sehingga dikenal dengan perkembangan menggambar prabagan.

Menurut penelitian Cyril Burt hasil gambar karya anak-anak usia 2-5 tahun merupakan masa corengan yang meliputi goresan yang tidak teratur (2 tahun). Italo L. de Francesco menggolongkan perkembangan gambar anak, tahap manipulatif (2-6 tahun). Victor Lowenfeld, awal masa ekspresi diri (2-4 tahun). Bila kita amati

perkembangan menggambar dari ketiga pakar tersebut, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan cara pandang tentang perkembangan menggambar anak. Cyril Burt lebih mengutamakan segi perkembangan psikomotor (keterampilan) anak memakai tangannya, sedangkan Italo L. de Francesco lebih mengutamakan perkembangan afeksi (sikap dan perasaan) anak, Victor Lowenfeld lebih mengutamakan gabungan dari perkembangan aspek kognitif (pengetahuan), afeksi dan psikomotorik anak. Sedangkan batas usia pola menggambar anak bersifat relatif, sebab setiap individu anak memiliki irama dan tempo perkembangan tidak sama (<https://juliawankomang>).

Tahapan prabagan temuan Lowenfeld yaitu tahapan di mana ia telah melalui masa mencoreng sebab pada masa mencoreng tersebut dilaksanakan siswa sewaktu ia berada ditingkat *playgroup* dan taman kanak-kanak. Pada tahapan itu, anak sudah mengenali bentuk-bentuk alam, sesuai dengan kapasitas rekaman pada otaknya dan dengan kemampuan *skill* untuk menggambar anak akan mengekspresikan rekaman ide tersebut disesuaikan dengan kemampuan menggambarinya. Kemampuan merekam apa yang dihayati dari alam tersebut merupakan kemampuan meresepsi pada suatu stimulus (tanggapan terhadap objek), yang melibatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat dijabarkan menjadi tiga permasalahan, yaitu ilmu pengetahuan, estetika dan etika. Berkaitan dengan hal tersebut bahasanya dimulai dari: estetika, ilmu pengetahuan dan etika (nilai).

Pada masa prabagan ini anak mulai dapat mengendalikan tangannya. Garis yang dihasilkan tidak coreng-moreng lagi. Anak mulai membandingkan karyanya dengan objek yang dilihatnya. Selain itu, anak sudah menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan dunia sekitarnya. Pada umumnya, anak usia empat tahun telah dapat membuat bentuk-bentuk yang bisa dikenal, walaupun dengan bentuk hanya sekedar mirip-mirip objek yang digambarnya. Misalnya menggambar ibu yang menggambarkan sosok manusia dengan bentuk yang sangat sederhana. Anak membangun ikatan (emosional) dengan apa yang hendak

digambarnya. Pada umur lima tahun bentuk-bentuk itu sudah dikenal, misalnya: Manusia, rumah, binatang, pohon, dan benda-benda yang menarik baginya. Ketika umur enam tahun bentuk-bentuk itu menjadi semakin jelas serta perlu diperhatikan pada masa ini adalah: Ciri gambar manusia umumnya simbol pertama yang diwujudkan adalah manusia. Manusia digambarkan dengan lingkaran untuk kepalanya dan dua garis vertikal untuk kaki. Jadi seakan-akan perut dan pantatnya berada di antara dua kaki. Ketika enam tahun seringkali penggambaran orang menjadi berlebihan. Pada usia ini anak terus-menerus mencari konsep-konsep baru penggambaran simbol-simbol tertentu, misalnya menggambar manusia pada hari ini lain dengan besok.

Masalah warna pada mulanya anak menandai objek-objek tertentu dengan bentuk-bentuk. Pada mulanya anak menandai objek-objek tertentu dengan bentuk-bentuk, bukan dengan warna. Warna tidak memiliki hubungan tertentu dengan objek. Jadi bisa saja manusia digambarkan dengan warna merah, hijau, kuning, atau warna lain yang paling menarik bagi si anak pada waktu itu atau warna apa saja yang anak punya waktu itu. Hal ini tidak berarti bahwa warna bagi anak tidak mempunyai arti karena sering anak memiliki warna yang paling menarik baginya untuk menggambarkan ibunya atau orang lain yang dekat dan paling disayangnya.

Masalah ruang anak belum memikirkan bagaimana seharusnya menggambarkan ruang (bidang). Tidak ada konsep ruang atau bidang yang berpusat pada dirinya sehingga benda-benda digambarkan di mana saja pada sebidang kertas, baik pada bagian atas, bawah, samping kanan maupun samping kiri kertas. Tidak ada hubungan objek satu dengan lainnya. Masalah yang menonjol pada masa ini adalah keaktifan anak membuat konsep-konsep baru sehingga dalam penggambaran sering melebih-lebihkan hal-hal yang membuat dirinya terlihat secara emosional, di samping bertambahnya kreativitas anak.

Jadi pada permulaan dapat dilihat bahwa karya anak merupakan refleksi dari anak itu sendiri. Gambarnya merupakan konsep,

perasaan, dan persepsi anak terhadap lingkungannya. Sebaliknya motivasi seni untuk masa ini berpusat kepada pengalaman anak itu sendiri.

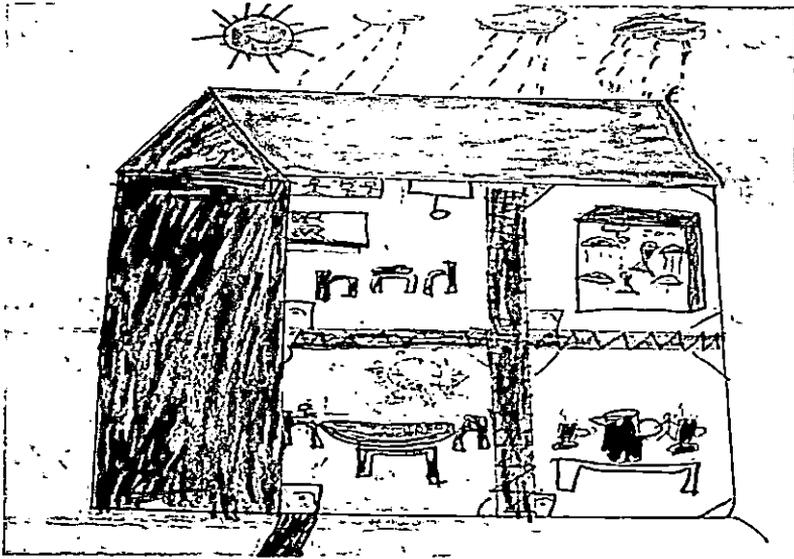
3. Masa bagan/skematis

Sejalan dengan pengalaman anak dalam menggambar bentuk bagan sederhana, selanjutnya keterampilan berkarya berkembang semakin meningkat. Cirinya antara lain yaitu terampilnya bentuk bagan yang lebih sempurna, bagian-bagian objek gambar lebih lengkap dan menggunakan bentuk-bentuk yang lebih bervariasi. Sejak saat ini anak secara sengaja sudah dapat membuat bentuk-bentuk bagan benda dalam lingkungan. Ia sudah dapat mengungkapkan perasaannya, mewujudkan khayal keinginan ke dalam bentuk yang berupa bagan. Pada masa ini gambar yang dibuat sudah mulai menampilkan kesan ruang perubahan, transparan (bening) atau datar.

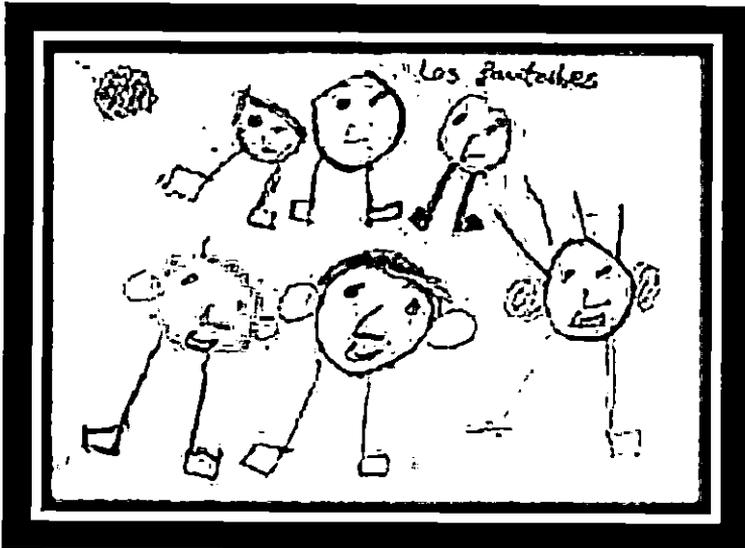
Bagan yang dimaksud dalam konteks ini ialah konsep tentang bentuk dasar dari suatu objek final. Pada masa ini, pengamatan anak bertambah teliti. Anak tahu hubungan alam sekitarnya dengan dirinya. Ciri-ciri pada masa bagan dapat dirinci sebagai berikut: Gambar manusia anak telah mempunyai konsep tertentu tentang manusia dan lingkungannya. Dalam hal sini skema atau bagan berarti suatu konsep tertentu bagi anak dalam menggambarkan suatu objek yang tidak akan berubah tanpa adanya pengalaman-pengalaman baru yang mengubah konsepnya. Bentuk bagan ini bisa sangat kaya (bervariasi), bisa juga merupakan simbol yang sederhana. Ruang dan Bidang dalam gambar anak pada masa ini sudah tampak adanya aturan tertentu mengenal hubungan bidang (ruang). Anak sudah tahu hubungan objek yang satu dengan lainnya, namun demikian anak belum mengembangkan kesadaran adanya tiga dimensi, sehingga kita menjumpai bagan yang merupakan penggambaran dalam dua dimensi. Adanya garis dasar merupakan perkembangan pertama yang wajar dan merupakan penggambaran tempat berpijak. Dalam gambar pemandangan garis dasar kadang-kadang merupakan simbol tempat benda-benda berdiri atau merupakan permukaan pemandangan. Terkadang anak membuat

lebih dari satu garis dasar. Untuk menggambarkan ruang dan waktu sering dilakukan suatu babak gerakan. Jadi bisa saja gerakan seseorang digambarkan dua orang dengan maksud menggambarkan suatu gerakan. Anak menggambarkan objek rumah dengan segala isinya. Warna anak menyadari ada hubungan warna dan objek. Anak telah mempunyai konsep tertentu tentang warna, yaitu untuk objek tertentu ada warna tertentu dan ini sering diulang-ulang. Anak mulai menemukan aturan-aturan yang logis di dalam membina suatu hubungan yang pasti dengan benda-benda di sekelilingnya. Rancangan (desain) anak belum mempunyai keinginan dan belum sadar akan keindahan karyanya. Anak hanya ingin menyatakan maksud hatinya.

Oleh karena itu gambar-gambar bagan adalah refleksi pertumbuhan. Seorang anak yang secara fisik aktif kemungkinan besar akan lebih banyak menggambar figur-figur bergerak dan beraksi daripada anak yang kurang aktif fisiknya. Seperti peneliti perhatikan anak membuat gambar robot sedang melompat, si anak yang membuat gambar itu juga melompat pula. Pada gambar berikutnya di satu sisi kebebasan dalam menggoreskan alat sudah mulai berkurang. Di sisi lain perkembangan estetik anak belum tumbuh, sehingga gambar lebih tampak kaku daripada periode sebelumnya. Seperti peneliti memperhatikan gambar anak membuat rumah tanpa adanya pintu dan jendela. Pada bentuk yang lain anak mulai mengorganisasi dan menghubungkan lingkungannya. Tampak mulai ada struktur pada gambar. Seperti anak membuat gambar suasana rumah yang rumah dekat sungai banjir lampu mati pada siang hari sehingga anak ini tidak bisa menonton TV. Dalam hal ini datang pemikiran-pemikiran abstraknya didasarkan pada simbol-simbol. Kadang-kadang ada usaha untuk mencontoh gambar temannya yang mendapat pujian guru.



Gambar. Bagan Pada Anak-Anak
<https://www.google.com>



Gambar. Bagan Pada Anak-Anak
<https://www.google.com/>

4. Masa realisme

Pengalaman dalam menggambar anak-anak sudah mampu membuat gambar berdasarkan konsep yang lebih jelas. Pada akhir tahap bagan perkembangan akal sudah mulai mempengaruhi dunia ciptaan anak. Sikap kritis dan realistis sudah mempengaruhi gambar-gambar yang dibuat ke arah bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. Perkembangan inilah yang disebut masa realisme.

Dalam hal ini kesadaran sosial, penyesuaian dengan lingkungan dan perkembangan intelektual yang lebih maju menentukan dunia ciptaan anak. Tahap ini ditandai besarnya perhatian anak pada bagian-bagian gambar yang dibuatnya, bila dibandingkan dengan tahap sebelumnya kesadaran sosial yang lebih berkembang, mendorong anak-anak menggambar seolah-olah didasari oleh keadaan nyata, bentuk realistis, timbul usaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Oleh sebab itu pada tahap ini kewajaran dan spontanitas anak-anak untuk berekspresi mulai menurun karena pertimbangan akal sudah mulai menguasai dunia ciptaan mereka.

Pada masa ini anak sudah dapat membedakan dirinya dengan orang dewasa. Pada usia ini, anak membentuk kelompok-kelompok sebaya. Anak menyadari bahwa ia adalah anggota suatu masyarakat yang terdiri anak-anak seusianya. Dalam kelompok teman sebayanya, anak terkadang mengalami keguncangan yang sering terlihat pada hasil gambarnya.

Gambar manusia, anak mulai berkeinginan mengekspresikan karakter-karakter jenis kelamin. Anak laki-laki digambarkan memakai celana dan anak perempuan memakai gaun. Mula-mula masih menggunakan bentuk geometris, misalnya gaun digambar lurus tanpa kerut atau lipatan-lipatan. Anak mulai memperhatikan secara detail, tetapi kehilangan perasaan aksi, artinya kekurangan gerakan bebas dan menjadikan gambarnya tampak lebih kaku. Tiap bagian dalam gambar anak mempunyai arti. Kesadaran visual mulai berkembang. Anak perempuan pada usia ini mulai memperhatikan atau menggambarkan hewan-hewan sebab rasa takut kepada hewan mulai menghilang, Anak laki-laki senang menggambar kendaraan seperti mobil, kapal laut, pesawat terbang, dan kereta. Warna pada

masa ini, anak mulai berlatih dari awal objek yang kaku sampai pada karakteristik warna. Misalnya ia mulai menyadari bahwa warna biru langit berbeda dengan warna biru danau, hijau pohon berbeda dengan hijau lumut. Tetapi pelajaran teori warna secara objektif oleh guru akan mengacaukan spontanitas anak mengenai warna. Bila akan mengadakan diskusi mengenai warna hendaknya berpusat kepada pengalaman dan bukan pada hakikat warna apa yang tepat untuk gambar-gambar tertentu. Warna kadang-kadang dipakai secara simbolik, misalnya wajah diberi warna hijau, merah dan seterusnya. Bidang ruang anak mulai menyadari bahwa bidang di antara beberapa garis dasar mempunyai arti. Perubahan dari sebuah garis dasar kepada penemuan bidang dasar merupakan proses yang cepat. Tingkat awal dari perkembangan di atas ialah pengisian bidang di antara garis-garis batas. Anak mulai memakai seluruh ruang di atas garis dasar sebagai penggambaran langit dan mulai menemukan garis horizon. Rancangan (desain) pada masa ini, anak mulai sadar akan hiasan (dekorasi). Pakaian mulai diberi motif. Jika diperhatikan pada gambar anak tampak adanya usaha mengisi penuh kertas gambarnya. Unsur-unsur rancangan utama adalah tampaknya keseimbangan dan irama (ritme). Dalam usia kelompok ini perlu diperhatikan kebutuhan anak, yakni perihal menemukan diri sendiri untuk mengerti kekuatan/kemampuan diri dan mengembangkan hubungan dirinya bersama kelompoknya. Kebutuhan yang lain ialah kebutuhan tiap anak untuk menemukan ikatan yang sesungguhnya antara dirinya dan lingkungannya serta objek-objek dan materi yang membentuk lingkungannya. Meskipun jarak antar individu anak kadang sangat besar, produk akhir janganlah dipandang sebagai indikasi perkembangan individu. Untuk itu perlu diperhatikan dalam hal ini adalah bahwa pertumbuhan akan mempengaruhi produk dan juga mempengaruhi kesadaran estetik anak. Sekarang pengulangan-pengulangan bentuk seperti pada usia bagan sedikit demi sedikit menghilang dan muncullah perkembangan bentuk-bentuk yang baru yang tidak selalu diulang-ulang. Penggunaan bahan atau materi yang baru sering kali mempunyai efek positif terhadap gambar anak.

Pada periode realisme awal, karya anak lebih menyerupai kenyataan. Kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Mereka menyatukan objek dalam lingkungan. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan objek, proporsi (perbandingan ukuran) belum dikuasai sepenuhnya. Pemahaman warna sudah mulai disadari. Penguasaan konsep ruang mulai dikenalnya sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama mulai dikenal pada periode ini.



Gambar. Periode Masa Realisme
(<https://www.google.com>) Rido Amriadi

5. Masa naturalisme semu

Pada masa ini anak berusaha menyesuaikan bentuk gambar yang mereka buat dengan bentuk alam. Tetapi sebenarnya tidaklah naturalisme sepenuhnya masih semu atau belum sempurna. Dalam

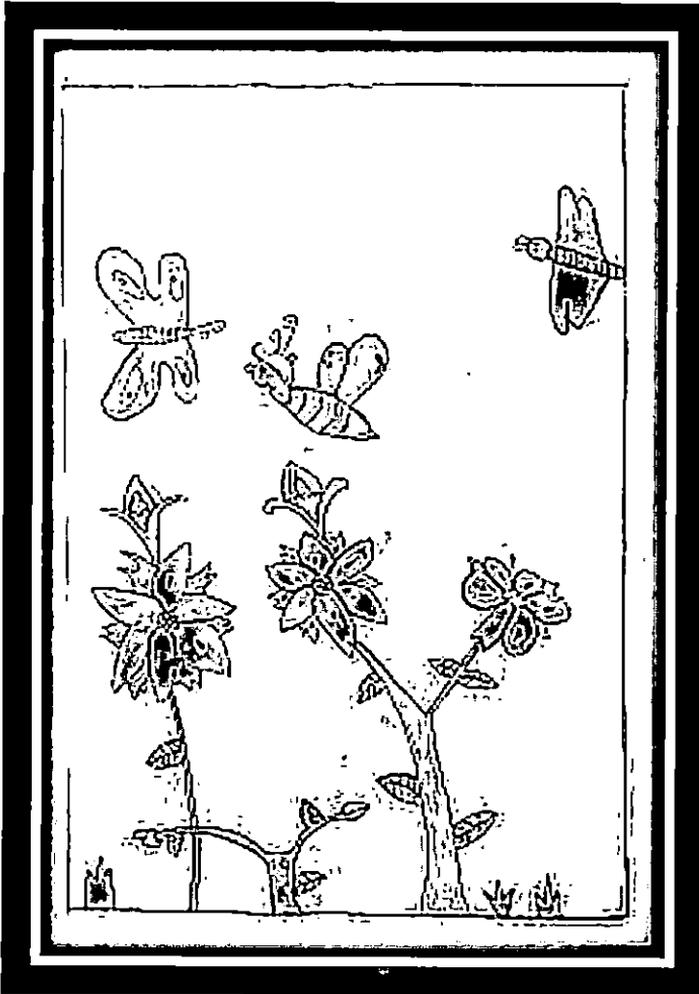
hal objek gambar dibuat lebih detail dan bentuk keseluruhannya. Sudah mendekati keadaan sesungguhnya. Masa ini merupakan titik akhir cara menggambar secara kanak-kanak, menuju cara-cara menggambar yang lebih umum seperti yang dilakukan orang dewasa. Cara yang lebih bersifat meniru bentuk alam dan banyak ditentukan oleh pertimbangan akal (pengaturan kesan ruang, menurut hukum-hukum perspektif, pertimbangan bagian-bagian objek, teori warna dan sebagainya). Pada naturalisme semu ini umumnya kreativitas dan ekspresinya anak akan mengalami kemerosotan, karena kewajaran dan spontanitas perbuatan pada mengalami kemerosotan, karena kewajaran dan spontanitas perbuatan pada kegiatan menggambar terganggu oleh pertimbangan akal. Di mana akal terlalu mempengaruhi cara anak menciptakan gambar yang mereka buat. Namun pada masa naturalisme ini lebih mau dari masa sebelumnya. Namun demikian bila ditinjau dari segi fungsi gambar sebagai alat berekspresi, masa ini merupakan penurunan dari masa perkembangan sebelumnya. Dari konteks di atas, masa ini dikatakan sebagai usia berpikir. Akhir dari aktivitas yang spontan menjadi awal dari periode berpikir, artinya anak mulai kritis terhadap karya sendiri. Anak tidak lagi menggambar apa yang diketahuinya tetapi yang dilihatnya. Pada masa ini terdapat gejala adanya dua kecenderungan yaitu tipe visual dan tipe non visual. Tipe visual merupakan tipe anak yang mempunyai ketajaman menghargai sesuatu penglihatannya (visual).

Tipe non-visual merupakan tipe anak yang selalu mengungkapkan sesuatu sesuai dengan emosinya. Gambar manusia karena secara fisik pertumbuhan anak perempuan lebih cepat matang daripada anak laki-laki maka anak perempuan lebih banyak berminat menggambar manusia. Pada saat perubahan jasmani sedang terjadi, mereka banyak mencoret di buku catatan atau pada kertas buram dan sampul buku. Bagi anak yang bertipe visual, jika sebelumnya beda gambar laki-laki dan perempuan dinyatakan dalam bentuk pakaian, maka sekarang mereka lebih sadar akan adanya lipatan-lipatan baju, kerut-kerut, bayangan dan perubahan warna karena perbedaan cuaca.

Anak yang bertipe non-visual senang menggambar karikatur. Mereka menyenangi menggambar karikatur temannya, gurunya, orang tuanya dan sebagainya. Salah satu pekerjaan yang paling sukar bagi anak seusia ini adalah menggambar dirinya. Anak lebih memperhatikan detail seperti pakaian, gaya rambut, dan raut muka. Pada saat ini mulai tampak perbedaan yang nyata dalam hal kecakapan menggambar antara yang satu dengan yang lainnya. Terdapat sketsa-sketsa atau gambar-gambar hasil pekerjaan anak kelas lima yang baik mutu dan proporsinya.

Umumnya anak memberi komentar yang negatif terhadap karyanya sendiri. Gambar sendi-sendi lengan dan kaki mulai muncul dalam gambar manusia. Karakteristik kelamin muncul dalam gambar. Hal ini wajar karena perkembangan seksual pada tubuh anak itu sendiri mulai berkembang. Karena itu tidak perlu dihalangi. Justru anak yang tidak menyertakan perubahan seksual pada gambarnya menunjukkan ketakutan anak untuk mengekspresikan perubahan yang terjadi dalam dirinya. Bidang/ruang dalam gambar objek-objek yang jauh/lebih jauh letaknya ukuran dan bentuknya diperkecil. Dapat dilihat sudah adanya usaha/keinginan menggambar tiga dimensi, yaitu dengan memakai ilusi kedalaman. Banyak guru berpendapat hal ini sebagai pertanda kesiapan anak untuk diberi pelajaran perspektif. Warna anak mulai sadar akan kualitas warna dan mulai memilih warna-warna kesayangan. Anak termasuk tipe non-visual kemungkinan besar akan memilih warna-warna yang berlawanan dengan warna-warna alam/objek yang digambarnya.

Rancangan (desain) anak menaruh minat yang besar kepada rancangan dan mencipta rancangan sendiri, misalnya bentuk-bentuk huruf. Mereka menulis nama dengan huruf yang bermacam-macam. Mereka menaruh minat terhadap desain yang ada di alam, misalnya sisik pada ikan atau desain kulit penyu. Perbedaan kelamin, kecerdasan, kemampuan, dan perkembangan fisik memiliki peranan dalam menentukan perbedaan pada karya-karya mereka. Perbedaan dan keanekaan karya makin nyata dan bertambah dengan makin bertambahnya usia. (<http://staff.uny.ac.id>)



Gambar. Periode Naturalis Semu
(<https://www.google.com>) Rido Amriadi

6. Masa penentuan

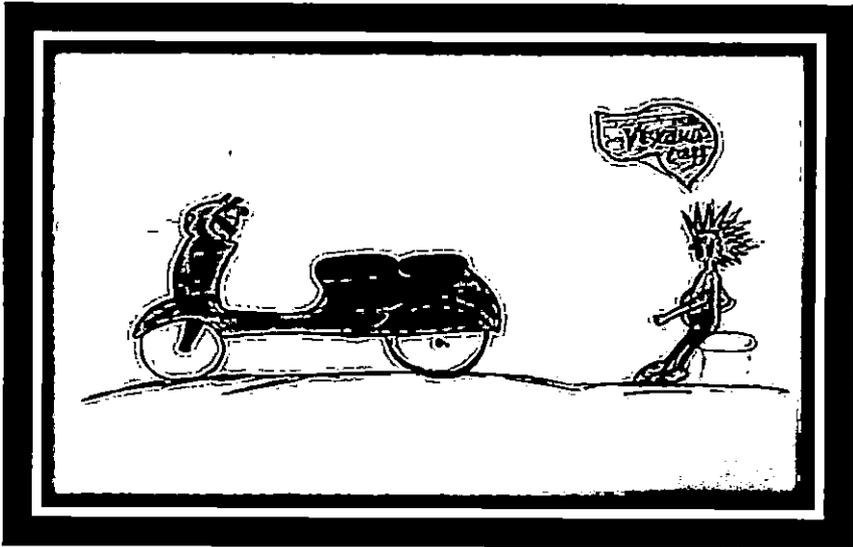
Dikatakan masa penentuan karena pada masa ini dapat ditentukan apakah anak-anak tetap menaruh minat yang besar terhadap kegiatan menggambar/seni rupa pada umumnya atau minatnya mulai menurun dan lebih tertarik pada kreativitas seni

lainnya. Karena sikap yang lebih kritis, anak-anak sewaktu menggambar lebih berhati-hati takut salah dan merasakan adanya kesukaran dalam menggambar. Akibatnya kewajaran dengan menggambar menjadi terganggu, spontanitas ekspresinya menjadi menurun/hilang.

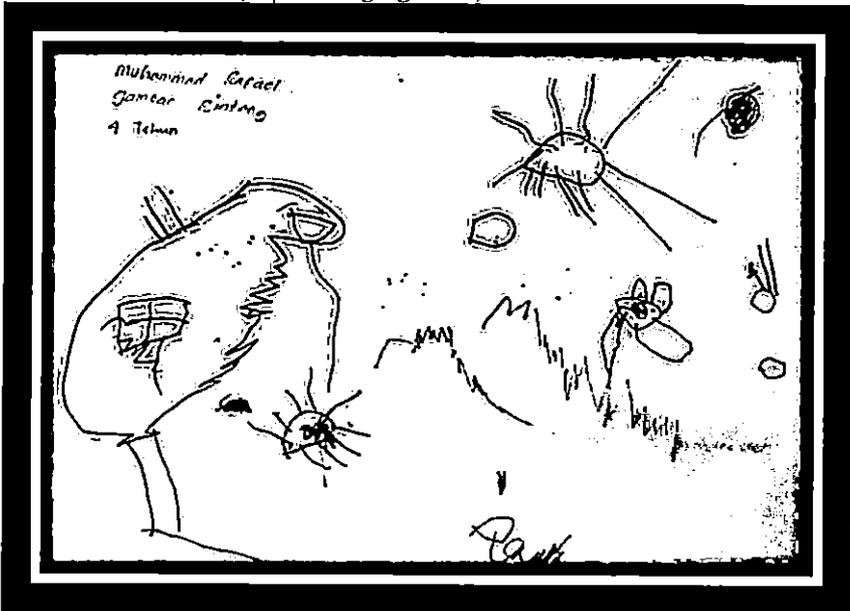
Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulannya, bahwa perkembangan menggambar pada anak-anak meliputi dua tahap, yaitu masa keemasan ekspresi kreatif dan masa sesudah anak dapat atau mau menerima norma cipta menggambar seperti yang dilakukan oleh orang dewasa.

Pertama, masa keemasan ekspresi kreatif yaitu masa sebelum anak dapat menerima pengaruh norma cipta yang berlaku pada orang atau masa anak masih belum dapat dipengaruhi oleh norma cipta yang di luar dunianya (norma cipta orang dewasa). Sebelum anak dipengaruhi oleh cara menggambar secara umum yang berlaku pada orang dewasa mereka dapat menciptakan gambar dengan hebat, ungunya lebih murni, dan spontanitas ekspresinya.

Kedua, masa sesudah anak dapat dan mau menerima norma orang dewasa yaitu masa di mana anak sudah dipengaruhi oleh rasio atau akal dalam berolah seni rupa. Perkembangan akan adanya kesadaran sosial yang sudah mulai timbul pada awal masa sekolah, pada tahap ini sudah lebih maju dari masa sebelumnya. Anak sudah ada usaha menyesuaikan dengan lingkungannya. Usaha tersebut akan besar pengaruhnya terhadap karya gambarnya. Pengaruh itu diikuti dengan meningkatnya perkembangan intelek, sikapnya kritis dan realistis. Kesadaran akan lingkungannya lebih meningkatkan, kemudian timbul usaha untuk menyesuaikan bentuk gambarnya dengan selera lingkungannya. Contoh adanya kesan perspektif, tutup-menutup pada gambar yang dibuatnya.



Gambar. Periode Masa Penentuan
(<http://www.google.com>) Rido Amriadi



Gambar. Periode Masa Penentuan
(<https://www.google.com>) Rido Amriadi

Ketiga, kesan ruang gambar anak. Kesan ruang gambar anak adalah tampilan bentuk gambar suatu objek alam dan lingkungannya yang memperlihatkan adanya kesan ruang jauh-dekat, besar-kecil, penumpukan, tembus pandang dan lainnya. Cara penampilan kesan ruang pada gambar anak dibedakan sebagai berikut:

- a. Perebahan, yaitu kesan ruang yang diperoleh dengan jalan merebahkan ke dalam/ke luar sesuatu benda atau objek yang digambarkan. Misalnya gambar pohon, rumah pagar dipinggir jalan oleh anak digambarkan miring atau rebah mengikuti batas jalanya.
- b. Penumpukan, yaitu kesan ruang dengan ciri objek yang dekat digambar di bagian bawah bidang gambar, sedangkan objek yang letaknya semakin jauh diletakan di bagian atas bidang gambar. Namun kesan ruangnya masih seperti ditumpuk, karena objek tersebut digambar dengan ukuran yang relatif sama besar meskipun tempatnya lebih jauh.
- c. Perspektif burung, yaitu kesan ruang yang dibuat atau dihasilkan seperti burung yang sedang terbang. Dengan cara ini anak seakan-akan berada di tempat yang tinggi, sehingga hasil gambarnya antara benda atau objek satu dengan benda lainnya digambarkan tidak saling tutup-menutup. kesan ruang gambar terasa lebih luas, sedangkan objek gambar sebagian terkesan kecil-kecil.
- d. Tutup-menutup, yaitu kesan ruang di mana antara objek yang satu dengan yang lain ditampilkan saling tertutup. Hal ini menunjukkan bahwa objek yang tertutup berada ditempat yang lebih jauh, namun dilihat dan ukurannya belum digambar semakin kecil seperti yang dilakukan dalam menggambar perspektif.
- e. Pengecilan, yaitu kesan ruang gambar yang dibuat berdasarkan ketentuan atau hukum perspektif, di mana objek yang dekat digambar besar dan jelas, sedangkan objek yang semakin jauh digambarkan semakin kecil dan tidak jelas. Contoh gambar jalan yang menjauhi pemandangan mata dibuat dengan batas dua buah

garis yang semakin jauh semakin menyempit atau mengecil dan akhirnya bertemu di satu titik pada garis horizontal.



<https://artisticguide.weebly.com/pseudo-naturalistic.html>

3

MENGGAMBAR

A. Pengertian Menggambar

Menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu. Hasil kegiatan tersebut (*picture*). Secara luas menggambar adalah kegiatan berkarya (membuat gambar) yang berwujud dwi matra/dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan lainnya), termasuk juga lukisan, karya cetak, foto dan sejenisnya. Dalam arti sempit, menggambar adalah kegiatan untuk mewujudkan angan-angan (pikiran, perasaan) berupa goresan benda runcing (pensil, pena, krayon, kapur dan sebagainya) pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding dan lain-lainnya) yang hasilnya lebih mengutamakan unsur garis.

Menggambar dibuat dengan maksud untuk tujuan tertentu, seperti menggambar rencana bangunan, menggambar peta, menggambar reklame, menggambar ilustrasi dan sebagainya. Dalam hal ini kebebasan berekspresi dan penuangan ide tidaklah sebebaskan seperti dalam melukis. Menggambar cenderung terikat masalah ketepatan bentuk, motif, pola, ukuran, proporsi kejelasan, kesan warna alamiah. Sedangkan melukis pada hakikatnya kegiatan menggambar yang fungsinya mengarahkan pada ekspresi seni murni secara bebas individual dan tidak selalu terikat pada ketentuan-ketentuan seperti halnya menggambar. Melukis adalah proses pengungkapan gagasan melalui unsur pigmen/warna di atas kanvas, sehingga ada yang mengatakan bahwa warna adalah unsur yang utama dalam karya lukisan. Meskipun demikian tidaklah mudah untuk

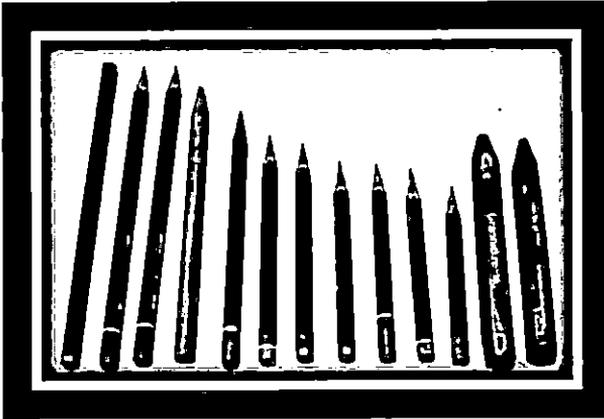
memisahkan perbedaan yang antara gambar dengan lukisan, sebab dalam kenyataan ada lukisan yang tidak berwarna sebaliknya ada gambar yang dibuat dengan memperhatikan penyelesaian unsur warna. Pada hakikatnya setiap pembuatan gambar mempunyai suatu tujuan tertentu, sehingga yang dihasilkannya juga beragam jenis dan bentuknya. Di antara ada gambar yang dimaksudkan untuk mewujudkan pengalaman, pengamatan secara nyata, mewujudkan kejadian yang terlihat sekilas, mewujudkan kejadian yang terlihat sekilas, mewujudkan ide khayalan, menjelaskan suatu peristiwa, objek, tempat, keadaan, untuk menghias, sebagai pedoman dan pertunjukan untuk pembuatan barang/benda, sebagai tanda, lambang dan sebagainya.

Berdasarkan cara pembuatannya menggambar dapat dibedakan: (1) menggambar secara bebas sesuai alat gambar yang digunakan tanpa memakai bantuan alat-alat mistar, jangka, dan sejenisnya. Hasilnya memilih ciri spontan, kreatif, unik dan bersifat individual, (2) menggambar yang dibuat dengan bantuan peralatan mistar (penggaris, jangka, busur derajat, sablon gambar/huruf). Hasilnya memiliki ciri terikat, statis dan tidak spontan. Dari cara pembuatan gambar tersebut dapat dihasilkan jenis-jenis gambar yaitu gambar bentuk, gambar ilustrasi, gambar ornamen/dekoratif, gambar reklame, gambar huruf hias, gambar kartun, karikatur, gambar mistar proyeksi, gambar desain dan sebagainya. Dalam pembelajaran seni rupa di PAUD jenis menggambar yang bersifat bebas itulah yang dilatihkan, antara lain menggambar bebas, menggambar imajinatif, mewarnai gambar dan lainnya. Menggambar di PAUD yang dimaksud adalah kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, pengamatan keadaan goresan garis, bentuk, warna sesuai alat gambar yang digunakan.

Pada keterampilan menggambar bisa menorehkan perasaan mengungkapkan keinginan, menceritakan pengalaman. Menggambar juga bisa melatih kemampuan kreatif, dan tunjukan keberanian menggariskan coretan sampai membentuk gambar. Buang rasa malu atau tidak percaya diri, yakinlah bahwa siapa pun pasti bisa.

B. Pengetahuan Bahan dan Alat Menggambar

Bahan atau bidang gambar yang dapat digunakan dalam menggambar yaitu kertas gambar, kertas karton, papan tulis dan bidang datar lainnya. Untuk kertas gambar ada berupa lembaran lebar/besar atau sudah dikemas dalam bentuk buku gambar dengan ukuran A3, A4 atau yang lebih kecil lagi. Adapun peralatan yang umumnya digunakan untuk menggambar adalah sebagai berikut.



Gambar. Macam-Macam Pensil
<http://yudhit15.blogspot.com/2016>

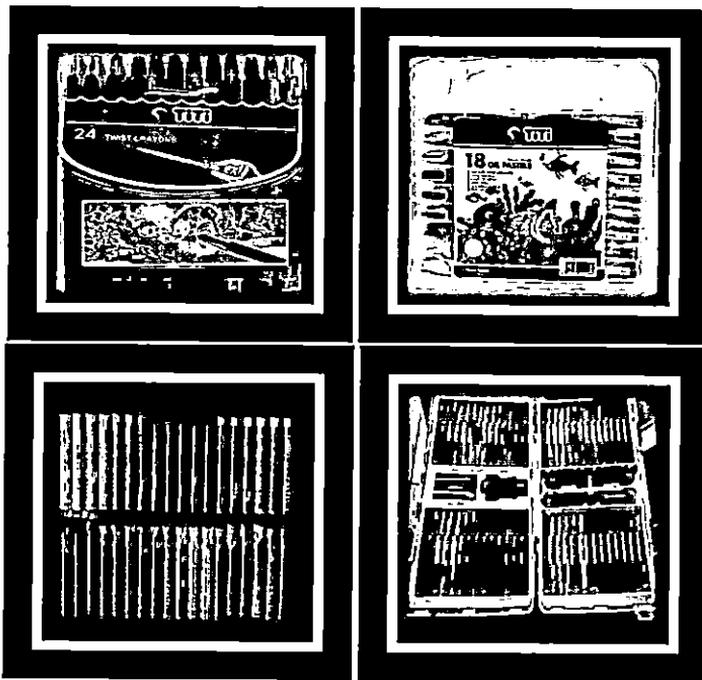
1. Pensil Hitam dan Pensil Warna

Ada beberapa jenis pensil yang bisa digunakan menggambar, yang masing-masing berbeda tingkat keras lunaknya dan ketajaman warnanya. Untuk membedakannya ditandai dengan kode huruf dan angka pada batang setiap jenis pensil tersebut. Pensil bisa dikenali dari nomor kodenya. Setiap kode mempunyai masing-masing. Untuk dasar menggambar pensil. Pensil kode B dan 5B, fungsinya untuk membentuk atau memperjelas rangka gambar atau sketsa menjadi gambar yang diinginkan. Kode pensil 6B, 7B, 8B, fungsinya untuk memberi warna tipis tebal hingga terbentuk bayangan atau objek yang lebih hitam. Contohnya gambar rambut atau ban mobil. adalah jenis pensil lunak (*soft blacker*), baik digunakan untuk menggambar. Pensil kode H (*hard*) adalah jenis pensil keras, baik digunakan untuk membuat rancangan gambar termasuk membuat gambar

teknik, pensil kode HB adalah jenis sedang, tidak terlalu keras dan lunak; baik digunakan untuk menulis dan membuat rancangan gambar. Pensil warna juga ada yang keras dan ada yang lunak. Pensil warna ada yang dapat dipadukan dengan air dalam penggunaannya, contohnya pensil merek Luna. Untuk kertas gambar, boleh memilih atau menggunakan aneka kertas. Yang penting berwarna, bersih, dan tidak boleh lecek atau berkerut. Bahan dan alat pelengkap berupa penghapus yang baik dan penggaris. Keduanya digunakan seperlunya. Dalam dasar menggambar jangan takut dan ragu dalam membuat sesuatu.

2. Krayon dan Pastel

Pewarna krayon dan pastel sebenarnya hampir sama cirinya. Krayon adalah pewarna yang mengandung campuran lilin, sedangkan pastel (kapur pastel) tidak dicampur dengan lilin. Sedangkan krapas adalah campuran antara krayon dengan pastel.



<https://www.google.com/search?q=macam-macam+crayon>

3. Tinta

Pewarna cair yang biasanya digunakan untuk menulis dan menggambar cara menggunakannya dapat memakai pena tulis atau memakai kuas gambar. Warna tinta yaitu warna hitam, warna perak (putih) dan warna emas (kuning).

4. Cat Air (*Water Verf*)

Pewarna basah yang dalam penggunaannya diencerkan dengan air terlebih dahulu di atas palet gambar, baru digoreskan/disapukan dengan kuas. Cat air memiliki sifat transparan atau tebus pandang oleh karena itu dalam penggunaannya kurang baik bila goresan warnanya terlalu pekat/kental. Menggambar/melukis dengan cat air (*water verf/water color*) memiliki spesifikasi/kekhasan dan kekhususan bahwa teknik pewarnaannya bisa dilakukan dengan teknik "*mblobor*" (Jawa) sehingga pewarna cat air yang dikuaskan pada bidang kertas atau kanvas sekali gores segera disusul goresan warna lain dalam kondisi masih basah sehingga menghasilkan efek warna yang berpendaran (dalam bahasa Jawa disebut "*mblobor*"). Efek *mblobor* inilah yang khas dan spesifik artistik dari gambar/lukisan media cat air. Berikut contoh gambar/lukisan cat air (*water verf*).



<http://gurukesenian.blogspot.com/2015>

5. Cat Plakat atau Cat Poster

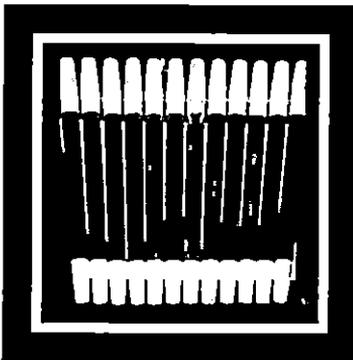
Pewarna cair yang dimiliki sifat menutup (*opaque*). Penggunaannya sama seperti cat air, hanya saja adonan warna bisa dibuat lebih kental pekat. Cat poster baik digunakan menggambar dengan pewarna yang datar atau rata.



<https://www.google.com/search?q=contoh+cat+air+merek+poste>

6. Pewarna Gambar Lainnya

Antara lain kapur tulis, kapur pewarna, spidol, bolpoin dan pewarna yang secara khusus digunakan untuk melukis yang cat minyak/cat lukis.



<https://www.google.com/search?q=harga+spidol+warna>



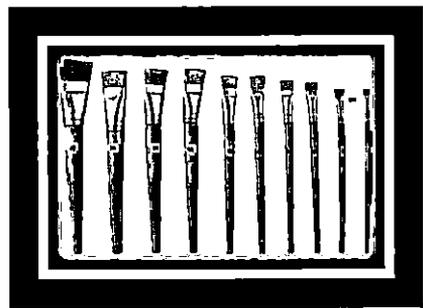
<https://www.tokopedia.com/atkalphamega/pulpen>

7. Kuas dan Palet Gambar

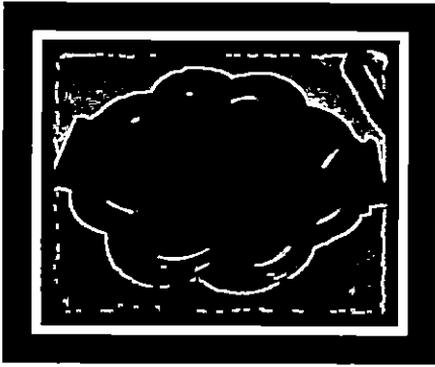
Kuas untuk menggambar memiliki ciri bulu kuasnya lembut berujung runcing bulat menyatu bila dicelupkan ke dalam cairan warna. Bedanya dengan kuas melukis yaitu bulu kuasnya kaku dan ujungnya datar pipih serta tangkainya lebih panjang. Sedangkan palet gambar adalah tempat mencampur warna yang ditempatkan pada cekungan-cekungan palet tersebut.



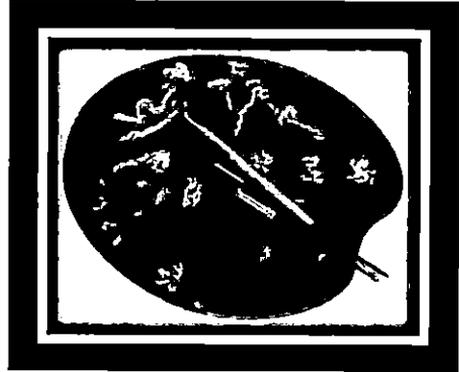
Kuas Cat Air



Kuas Cat Minyak



Palet Cat Air



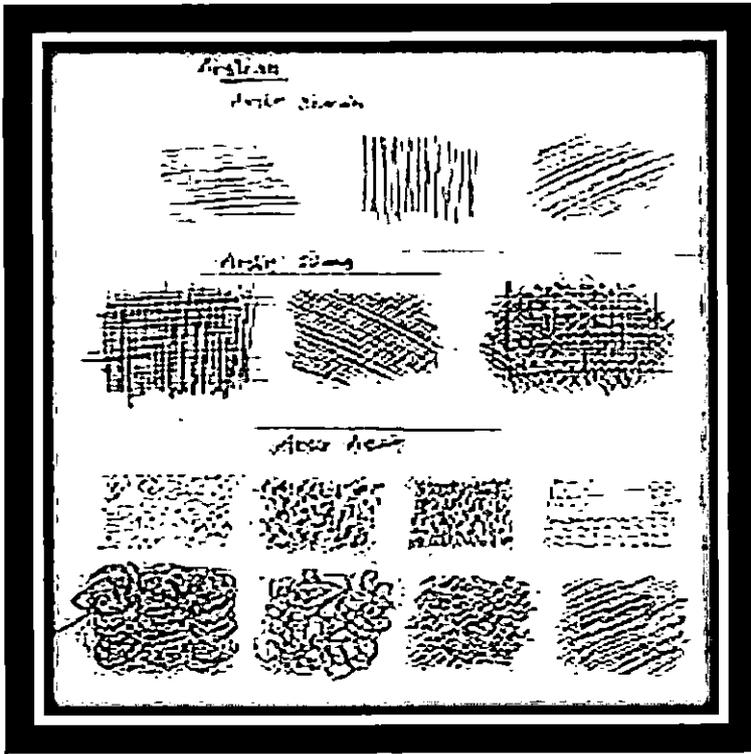
Palet Cat Minyak

C. Teknik Penyelesaian Menggambar

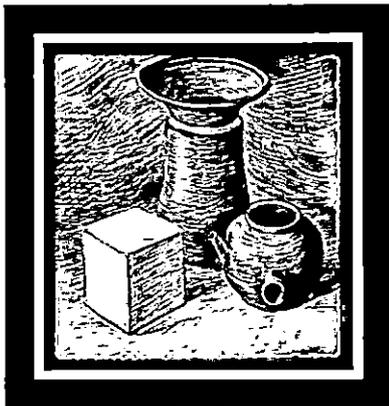
Secara umum penyelesaian suatu gambar dilakukan dengan cara menebalkan bagian-bagian gambar dengan alat yang digunakan sampai memperoleh kesan ketebalan tertentu. Namun demikian bila dilihat dari teknik goresan atau sapuan pewarna yang biasa dipakai menggambar dapatlah dibedakan teknik arsir, *dussel*, sapu, campuran dan teknik khusus.

1. Arsir

Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan cara membentuk goresan garis dari alat yang digunakan secara berulang-ulang sampai diperoleh kesan ketebalan/gelap terang yang diinginkan. Arsir dapat berupa garis lurus, sejajar, lengkung atau bervariasi bebas menyesuaikan dengan kesan tekstur objek yang digambarkannya. Alat yang digunakan memuat arsir yaitu pensil, spidol kecil, bolpoin dan macam arsiran dapat diketahui yaitu: 1) *hatching* (arsiran satu arah), 2) *crosshatching* (arsiran silang), 3) *countour hatching* (arsiran searah kontur), 4) *scumbling* (arsiran coretan bebas), 5) *stipling* (arsiran titik) sejenisnya.
<https://ngertiaja.com/teknik-arsir>



<https://www.google.com/search?q=contoh+gambar+bentuk+dengan+teknik+arsiran>



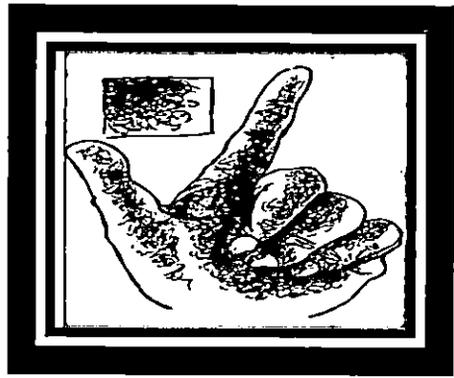
Arsiran Satu Arah (*Hatching*)



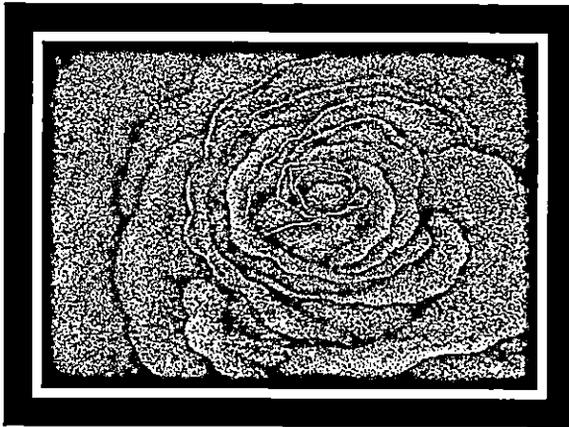
Arsiran Silang (*Crosshatching*)



Arsiran Searah Kontur (*Countour Hatching*)



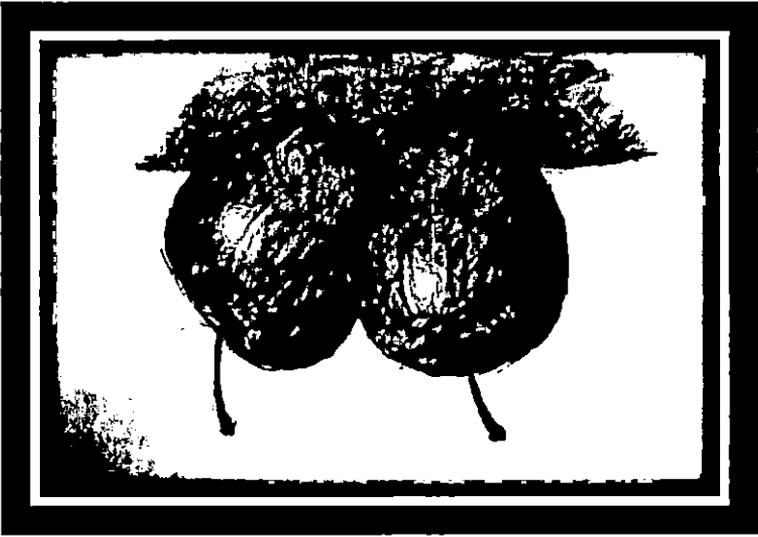
Arsiran Coretan Bebas (*Scumling*)



Gambar. *Stippling* (Arsiran Titik)

2. *Dussel*

Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan menggosokkan serbuk warna (misalnya serbuk pensil) dengan memakai alat gosok (*dusselar*) sampai dihasilkan kesan ketebalan gambar yang halus/rata. *Dusselar* dapat dibuat dari gulungan kertas tipis yang ujungnya dibuat tumpul/rata dan dilenturkan, atau bisa juga menggunakan kapas dan sobekan kertas.



3. Stipel

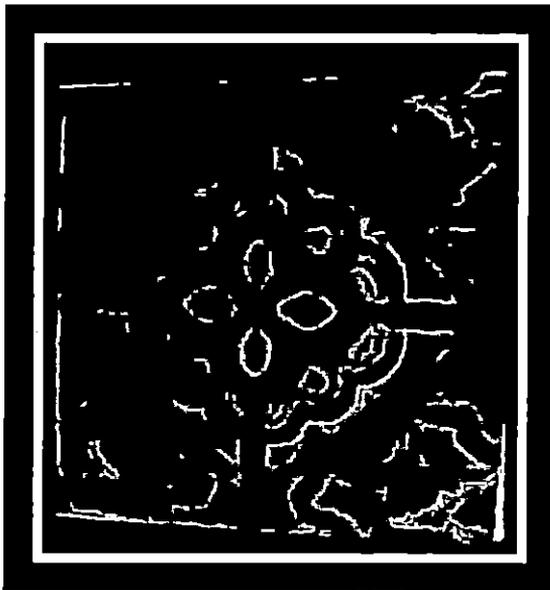
Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan membentuk titik yang diulang-ulang dari alat gambar yang digunakan sampai diperoleh kesan ketebalan yang diinginkan. Teknik ini dalam seni lukis disebut dengan gaya pointilisme. Alat yang digunakan yaitu bolpoin, tinta/cat memakai kuas atau langsung dengan jari.

4. Sapuan

Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan cara menyapukan atau menggunakan cairan warna memakai bantuan alat kuas gambar.

5. Campuran

Teknik menggambar yang dilakukan dengan cara memadukan atau menggunakan dua jenis pewarna gambar yaitu cat pastel/krayon dengan cairan warna. Teknik menggambar ini biasanya disebut membatik sederhana (lihat pada uraian/contoh menggambar teknik campuran)



Membatik Sederhana

6. Teknik Khusus

Menggambar dengan teknik ini dilakukan dengan menggunakan bantuan bahan tertentu antara lain alat tiup. Benang, dengan cara menekan cat warna pada lipatan kertas dan sebagainya. (Lihat uraian berikutnya)



Gambar. Sedotan dan Benang Wol

Dari keenam teknik menggambar tersebut data diterapkan dalam pembelajaran kreativitas menggambar di PAUD asalkan latihan yang diberikan lebih disederhanakan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Adapun kreativitas menggambar yang dimaksud adalah kegiatan berlatih berkarya cipta membuat gambar dengan menggunakan berbagai jenis alat/pewarna sesuai tingkat kemampuan anak. Kreativitas menggambar tersebut antara lain menggambar dengan jari, menggambar tiupan, tarikan benang, menggambar dengan jari menggambar dengan krayon, menggambar teknik campuran, dan mewarnai gambar. Berikut ini contoh-contoh berkreasi macam-macam menggambar di PAUD.

D. Macam-Macam Menggambar pada Anak Usia Dini

1. Menggambar dengan Jari (*Finger Painting*)

Menggambar dengan jari (*finger painting*) adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara mengoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar. Batasan jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan.

1) Bahan dan alat

- a. Kertas gambar ukuran A3 atau A4 bisa juga menggunakan kerta karton tebal atau manila karton.
- b. Bubur warna, dari adonan tepung terigu dicampur tepung warna, sedikit garam, dan air secukupnya. Tepung warna bisa dibeli ditoko buku atau di toko bangunan. Contoh cara membuat bubur warna (a) campurkan dua gelas tepung terigu dengan 4-5 gelas air, dan sedikit garam biar tidak lekas berbau busuk, (b) panaskan campuran bahan tersebut di atas api sambil diaduk-aduk sehingga menjadi adonan yang agak kental, dan (c) setelah dingin warnailah bubur tersebut dengan tepung warna (pewarna kue) sesuai jenis warna yang diinginkan. Untuk setiap kegiatan menggambar dengan jari sebaiknya disediakan 2-3 jenis warna. Jarak antara membuat adonan warna dengan waktu penggunaannya jangan terlalu lama, agar tidak busuk/berbau.
- c. Kertas koran untuk alas tempat menggambar atau alas meja kerja.

- d. Kaleng yang berisi air bersih yang akan digunakan mencuci tangan setelah selesai menggambar.
- 2) Langkah kerja menggambar dengan jari
 - a. Siapkan kertas gambar, bubuk warna (adonan warna) dan alas kerja.
 - b. Goreskan adonan warna tersebut dengan jari secara langsung sehingga menghasilkan jejak jari tangan dengan bebas sampai membentuk kesan goresan jari di bidang gambar. Agar hasil goresan lebih baik buatlah variasi goresan dengan beberapa jari mulai dari jempol sampai jari kelingking, telapak tangan, variasi goresan tebal-tipis, panjang-pendek serta kombinasi warna.
 - 3) Hasil menggambar dengan jari



Hasil Menggambar Dengan Jari (*Finger Painting*)
(Koleksi Farida Mayar)

- 4) Langkah-langkah petunjuk mengajarkan menggambar dengan jari (*finger painting*) di PAUD
 - a. Siapkan kertas gambar, bubuk warna (adonan warna) dan alas kerja
 - b. Bubuk warna disediakan oleh sekolah/guru dan untuk setiap warna sudah dimasukkan pada beberapa tempat misalnya mangkok plastik ukuran sedang sehingga cukup memudahkan bagi anak untuk mengambil/mencelupkan jari tangannya ke dalam bubuk warna tersebut.
 - c. Alasi tempat menggambar dengan menggunakan kertas koran sehingga tidak akan mengotori meja dan ruang kelas.
 - d. Sediakan kertas gambar lepas (buku gambar) dengan ukuran A4 atau sesuai dengan keinginan tidak kertas HVS.
 - a. Goreskan adonan warna tersebut dengan jari secara langsung sehingga menghasilkan jejak jari tangan dengan bebas sampai membentuk kesan goresan jari di bidang gambar. Agar hasil goresan lebih baik buatlah variasi goresan dengan beberapa jari mulai dari jempol sampai jari kelingking, telapak tangan, variasi goresan tebal-tipis, panjang-pendek serta kombinasi warna.
 - e. Menggambar dengan jari bisa menggunakan satu, dua, tiga, empat, dan lima jari saja atau semua jari agar diperoleh kombinasi dengan kesan goresan jari yang lebih menarik.
 - f. Sediakan pula air bersih dan sabun untuk mencuci tangan setelah selesai menggambar.

2. Menggambar dengan Tiupan Sedotan

Menggambar dengan tiupan adalah cara membuat kreasi gambar bebas (abstrak) yang dilakukan dengan cara meniup cairan warna yang ditetaskan di atas bidang gambar, baik langsung ditiup dengan mulut atau memakai bantuan alat tiup misalnya sedotan minuman. Hasil cairan warna dibuat secara bebas (abstrak) tidak menggambarkan bentuk benda objek tertentu.

1. Bahan dan alat

- a. Cairan warna (misalnya cat air, pewarna kue) pada palet
- b. Kertas gambar, ukuran kuarto, atau ukuran yang lebih kecil

- c. Kuas gambar dan alat tiup (misalnya sedotan minuman)
 - d. Kertas koran untuk alas meja atau tempat menggambar
2. Langkah kerja menggambar dengan tiupan sedotan
- a. Siapkan adonan warna cat air atau jenis warna cair lainnya di atas palet.
 - b. Tetesan warna pada kertas gambar secukupnya dengan alat kuas kemudian langsung tiuplah secara bebas ke beberapa arah dengan mulut atau ditiup memakai bantuan alat tiup (adonan).
 - c. Tetesan warna lainnya ditambahkan setelah warna pertama kering atau pada waktu masih basah untuk menghasilkan efek kombinasi warna tertentu. Bila hasil tiupan dirasakan sudah cukup maka proses menggambar dengan tiupan sudah dikatakan selesai.
3. Petunjuk mengajarkan menggambar dengan tiupan sedotan di PAUD
- a. Sediakan kertas gambar lepas (tidak di buku gambar) dengan A3 atau A4 atau sesuai keinginan. Jenis kertas bias kertas lipat, kertas HVS atau lainnya dan warnanya tidak harus kertas putih. Sediakan pula beberapa buah kuas gambar ukuran sedang, alat tiup dari sedotan minimum dan kertas koran untuk alas menggambar.
 - b. Adonan/cairan warna dari cat air atau cat poster yang disediakan sekolah/guru sudah ditempatkan pada beberapa wadah misalnya mangkok plastik ukuran kecil sesuai warna yang disediakan.
 - c. Berikan petunjuk pada anak agar melakukan kegiatan menggambar dengan tertib dan tidak meneteskan atau meniup warna di sembarangan tempat.
 - d. Dalam meniup cairan warna yang diteteskan pada kertas bisa ditiup ke beberapa arah dengan menggunakan bantuan alat tiup atau langsung dengan mulut.
 - e. Miringkan kertas sedikit sewaktu untuk memudahkan meniup cairan warna sebab sifat air mengalir dari atas ke bawah.
 - f. Sediakan pula air bersih untuk mencuci tangan setelah selesai menggambar.



Gambar. Hasil Menggambar dengan Tiupan

3. Menggambar dengan Tarikan Benang

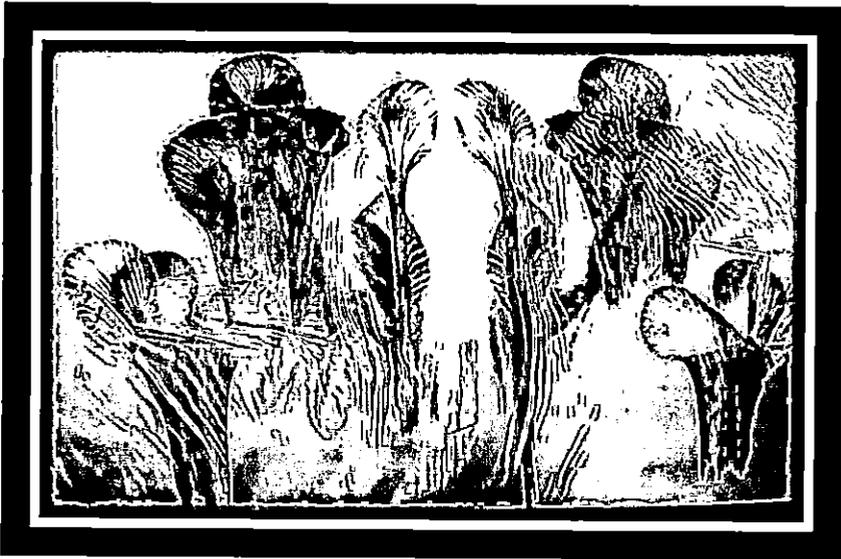
Menggambar dengan tarikan benang adalah cara membuat kreasi gambar bebas (abstrak) yang dilakukan dengan cara menarik sepotong benang yang sudah dicelupkan ke dalam cairan warna dan diletakkan melingkar-melingkar di atas bidang kertas gambar. Hasil menggambar dengan tarikan benang berbentuk kesan warna yang dihasilkan dari tarikan benang

a. Bahan dan alat

- 1. Cairan warna (seperti cat air, pewarna kue) pada palet**
- 2. Kertas HVS, kertas lipat atau kertas polos lainnya, ukuran kuarto, atau ukuran yang lebih kecil**

3. Benang dengan ukuran panjang sekitar 80-100 cm. Biasa lebih dari satu potong sesuai kombinasi warna tarikan benang yang dibuat. Jenis benang yang digunakan yaitu benang untuk menjahit. Bukan benang untuk menyulam (benang yang terlalu halus)
 4. Kertas koran untuk alas meja atau tempat guna supaya lingkungan kerja tidak kotor
- b. Langkah-langkah kerja menggambar dengan tarikan benang
1. Siapkan adonan warna cat air atau jenis warna cair lainnya pada palet
 2. Alasi tempat menggambar dengan menggunakan kertas koran sehingga tidak mengotori meja dan ruang kelas
 3. Cairan warna yang disiapkan oleh sekolah/guru dan setiap warna sudah dimasukan pada beberapa tempat misalnya palet, mangkok plastik ukuran kecil sehingga memudahkan anak untuk mencelupkan sepotong benang yang telah dibagikan
 4. Sediakan kertas gambar lepas (tidak di buku gambar) dengan ukuran A4 atau sesuai keinginan. Jenis kertas bisa kertas lipat, kertas HVS atau lainnya dan warnanya tidak harus kertas putih, sediakan cairan warna, potong benang sebanyak anak dan kertas koran alas sebagai menggambar
 5. Siapkan satu lembar kertas, kemudian lipat dua kertas itu untuk memudahkan membuat gambar tarikan benang
 6. Celupkan sepotong benang ke dalam adonan warna, kemudian langsung letakan melingkar-lingkar secara bebas di atas kertas sebelah kanan atau kiri. Selanjutnya kertas yang tidak terisi benang dilipat, dan setelah itu sambil menekan lipatan kertas kedua ujung benang ditarik sampai lepas ke bawah kertas
 7. Menggambar dengan tarikan benang bisa menggunakan satu warna saja atau sekali dilakukan menarik benang dan bisa juga beberapa warna agar kesannya lebih menarik
 8. Hasil kreasi gambar imajinatif terikan benang dapat menghasilkan efek kombinasi warna tertentu
 9. Sediakan pula air bersih untuk mencuci tangan setelah menggambar

10. Setelah selesai bekerja meja dirapikan kembali



Gambar. Tarikan Benang
(Koleksi Farida Mayar)

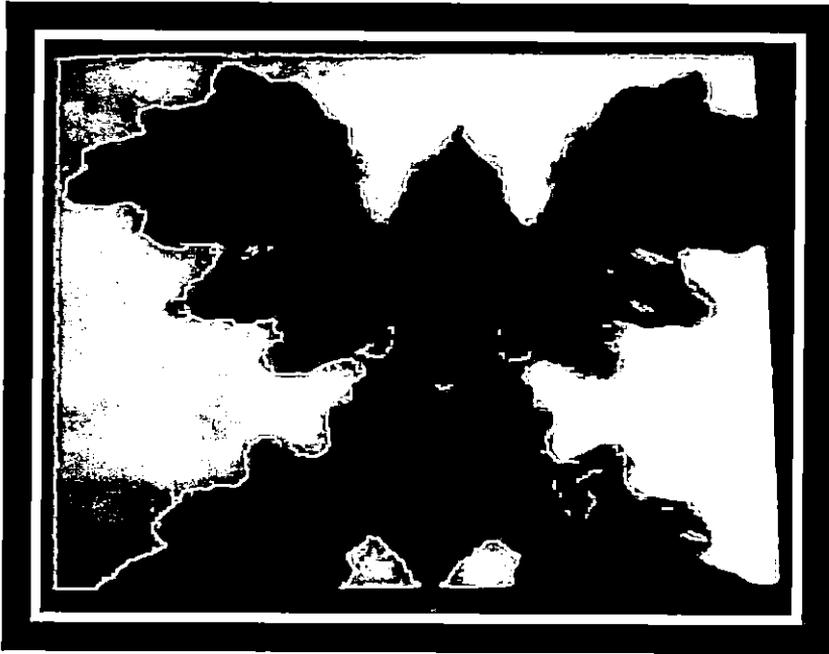
4. Menggambar dengan Teknik Inkblok

Menggambar dengan inkblok adalah cara membuat kreasi bebas yang dilakukan dengan meneteskan/mengoreskan cairan warna atas sebagian bidang gambar dan kemudian setelah itu bidang gambar yang tidak ditetaskan warna lipat 2 dan kemudian ditekan. Hasil menggambar dari imajinasi inkblok menghasilkan kombinasi warna yang dapat diulangi berbentuk sebaran warna secara simetris (gambar abstrak) yang dari cat air dari di lipatan kertas tersebut. Imajinasi yang dihasilkan dari teknik inkblok antara lain bisa membentuk kesan gambar pohon, bunga dan sebagainya.

a. Bahan dan alat

1. Cairan warna (misalnya air, pewarna kue) pada palet atau mangkok kecil
2. Kertas HVS, kertas lipatan atau kertas polos lainnya, ukuran kuarto ukuran yang lebih kecil

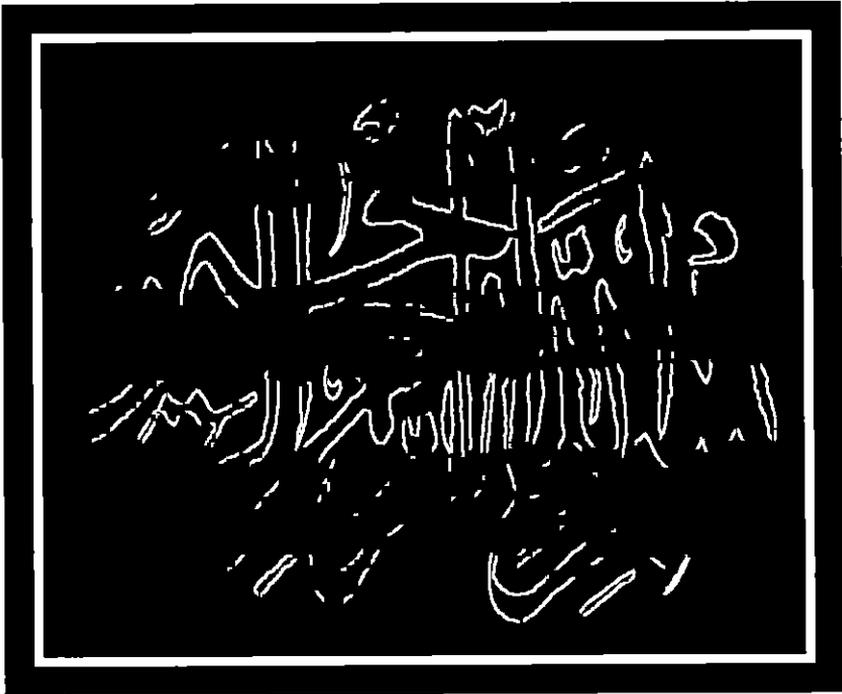
3. Kertas gambar ukuran kecil atau sedang
 4. Kertas koran untuk alas meja tempat menggambar
- b. Langkah kerja menggambar inkblok
1. Petunjuk mengajarkan menggambar dengan teknik inkblok di PAUD
 - a. Sekolah/guru hendaknya menyiapkan kertas yang tidak terlalu tebal (misalnya kertas lipat, HVS, kertas buku tulis, kertas buram) ukuran kuarto atau lebih kecil. Warna kertas tidak harus selalu putih. Sediakan cairan warna agak pekat/kental dan kuas gambar ukuran kecil atau sedang secukupnya
 - b. Alasi tempat menggambar dengan menggunakan kertas Koran sehingga tidak kotor meja dan ruang kelas
 - c. Menggambar dengan teknik inkblok bisa menggunakan satu warna saja atau beberapa warna agar kesannya lebih menarik
 - d. Guru supaya menuntun/membimbing langkah-langkah menggambar namun jangan menutup kebebasan anak dalam berkreasi
 - e. Cairan warna atau cat air yang disiapkan sudah dimasukkan pada beberapa tempat seperti palet, mangkok plastik ukuran kecil sesuai warna yang ada, sehingga memudahkan anak untuk mengambil warna tersebut dengan kuas
 - f. Siapkan adonan warna cat air atau jenis warna cair lainnya agak kental di atas palet atau mangkok kecil sesuai warna yang diinginkan
 - g. Siapkan satu lembar kertas, lipat dua kertas itu pada bagian tengah sama besar kemudian buka kembali
 - h. Cairan warna agak pekat secara bebas pada salah satu sisi kertas gambar, kemudian kertas yang sebelahnya langsung dilipat sehingga menjadi gambar simetris
 - i. Bukalah lipatan kertas maka akan menghasilkan kreasi gambar akan menyebar secara simetri
 - j. Sediakan pula air bersih dan sabun untuk mencuci tangan setelah selesai



Gambar. Inblok
(Dokumen Farida Mayar)

E. Menggambar dengan Krayon/Cat Pastel

Penggunaan krayon dalam menggambar dilakukan dengan cara menggoreskan batangan krayon secara langsung di atas bidang gambar seperti halnya menggambar dengan pensil atau gambar dengan kapur di papan tulis. Untuk memperoleh goresan warna krayon yang baik lakukan dengan membuat kombinasi warna senada (selaras) dan mulai dari goresan warna muda, baru diikuti yang lebih tua. Teknik menggambar dengan krayon umumnya adalah teknik arsir (goresan warna yang diulang-ulang sampai diperoleh ketebalan/warna yang rata) untuk menggambar pewarnaan yang lebih rata/halus krayon tersebut dapat sedikit di-*dussel* (digosok) dengan bantuan kapas.



Gambar. Hasil Menggunakan Krayon Teknik Grafito
(Koleksi Farida Mayar)

1. Petunjuk langkah mengajarkan menggambar dengan krayon di PAUD .
 - a. Sekolah/guru menyiapkan kertas gambar lepas atau langsung di buku gambar dengan ukuran yang diinginkan
 - b. Siapkan krayon sesuai ketentuan duduk secara berkelompok
 - c. Guru hendaknya memadukan/menuntun langkah-langkah menggambar dengan krayon mulai membuat rencana gambar dengan pensil HB, kemudian mulailah mewarnai dengan krayon. Langkah kerja menggambar dengan krayon
 - d. Buatlah rencana gambar dengan pensil sesuai kreasi yang atau langsung mewarnai bidang gambar dengan krayon
 - e. Warnailah atau tebalkan rencana gambar dengan krayon mulai menebalkan dari garis batas gambar baru diteruskan pada bagian tengah gambar

Untuk membuat kombinasi warna goresan krayon sebaiknya dimulai dari warna muda terang menuju ke warna tua/gelap misalnya dari warna biru muda terus dikombinasikan dengan warna biru tua. Panduan warna senada tersebut bertujuan untuk menghasilkan kesan gambar yang telah dinamis dan lebih indah. Misalnya untuk memberikan kesan daun digunakan goresan krayon warna hijau (kombinasi hijau tua, hijau muda dan sedikit kekuning-kuningan) pada bagian pinggir/ujungnya. Hasil gambar dapat dilihat di bawah ini.



Gambar. Menggambar dengan Krayon

4

MENCETAK

A. Pengertian Mencetak

Mencetak/seni grafis adalah kegiatan berkarya seni rupa dwi matra yang dilakukan dengan mencapkan alat acuan yang sudah diberi tinta/cat pada bidang gambar. Alat cetak tersebut dibuat membentuk gambar atau tulisan pada bahan tertentu sesuai teknik pencetak yang dipilih. Hasil karya seni cetak meskipun memiliki kesan rupa seperti gambar/lukisan, namun kualitas nilai seninya ditentukan dari keaslian hasil cap/cetak dari acuan yang digunakan tanpa ada penambahan pewarnaan dengan alat kuas atau goresan lainnya.

Secara etimologis kata, grafis berasal dari kata *graphic* (bahasa Inggris) yang berarti membuat gambar, tulisan, maupun lukisan dengan cara ditorehkan atau dituliskan. Sedangkan seni adalah hasil karya manusia yang mengandung nilai estetika. Seni mencetak/grafis sendiri sering disebut sebagai seni rupa. Tetapi dewasa ini, seni grafis juga sering diidentikkan dengan desain grafis, terutama karena berkembangnya kebutuhan akan desain grafis dan teknologi yang mendukung. Sehingga seni grafis mulai bergeser dari seni rupa murni menjadi seni rupa terapan.

Mencetak atau seni grafis dalam pembelajaran seni adalah kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi yang dimaksudkan untuk menghasilkan akan memperbanyak karya seni dengan menggunakan bantuan alat/acuan cetak tertentu. Prinsip kerja mencetak adalah memindahkan tinta/cat dari alat cetak ke bidang atau bahan yang dipakai mencetak sesuai teknik yang dipilih. Berdasarkan tujuan pembuatannya seni grafis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu *seni grafis terapan* dan *seni grafis murni*. Grafis terapan dimaksudkan untuk menghasilkan karya cetak atau produk media komunikasi seperti majalah, buku cetakan, kalender, kartu undangan dan lainnya. Seni grafis murni dimaksudkan untuk menghasilkan suatu karya

cetak sebagai media ekspresi dan kreasi dengan mengutamakan tatanan nilai estetis dan artistik.

Adapun cetak timbul atau tinggi adalah proses cetak dengan acuan membentuk sebuah gambar di media cetak datar secara timbul atau tinggi. Teknik mencetak seni cetak/grafis ini biasa digunakan untuk membuat stempel atau cap. Sementara untuk medianya biasa menggunakan *hardboard* metal, papan kayu, *linoleum* (karet) dan kayu lapis atau tripleks. Teknik dari cetak timbul atau tinggi yang paling banyak digunakan yaitu seni grafis *woodcut* (cukilan kayu). Teknik mencetak seni grafis ini pertama kali adalah Johannes Gutenberg dari Jerman, setelah itu orang Koptia – Mesir di abad ke-14 M memakainya dan orang Eropa memakainya untuk memberi hiasan di kain tenun. Seniman grafikus yang menggunakan teknik cetak tinggi atau timbul dan cukup terkenal di antaranya ialah L. Granach, Albrecht Durer, H.B. Grien (Jerman), H. Holbein, Ando Hiroshige (Jepang) dan Kastuhista Hokusai. Sementara di Indonesia sendiri adalah Kaboel Suadi, Andang Supriadi dan Edi Sunaryo.

Adapun mencetak adalah suatu cara yang digunakan untuk memperbanyak gambar dengan alat cetak. Mencetak tergolong ke dalam seni grafis. Adapun macam-macam proses mencetak antara lain cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring, cetak lipat, dan cetak bayangan. Namun yang akan dibahas di sini hanya tinggi saja. Cetak tinggi merupakan salah satu teknik dalam seni rupa yang dalam pembuatannya memanfaatkan bidang yang timbul sehingga apabila dicelupkan ke dalam tinta dan ditempelkan pada suatu media akan menghasilkan bekas yang sesuai dengan bagian yang timbul (cetakan). Contoh cetak tinggi yang sederhana dan ada dalam kehidupan sehari-hari ialah stempel. Sedangkan cetak datar merupakan teknik mencetak atau memperbanyak suatu gambar atau tulisan dengan menggunakan media cetakan yang mempunyai permukaan datar/rata.

Dilihat dari prosesnya mencetak menggunakan beberapa komponen yaitu acuan cetak tinta, tinta cetak/cat, bahan yang dipakai mencetak, landasan cetak dan bahan pelengkap lainnya. Secara umum urutan kerja mencetak adalah berikut; (a) pembuatan acuan, (b) pemberian tinta cetak/cat pada acuan, (c) pencetakan atau mencap acuan yang sudah diberi

tinta ke bahan yang dipakai mencetak, dan (d) pemilihan hasil karya cetak, dan bila diperlukan diberi bingkai/pigura dan dipajangkan di dinding kelas.

B. Pengetahuan Bahan dan Alat Mencetak

Untuk menerapkan pembelajaran cetak tinggi dan cetak datar pada anak sekolah usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan sederhana seperti umbi-umbian singkong, ubi jalar, wortel, kentang, dan pelepah pisang, batang talas, daun, dan sebagainya. Namun akan lebih baik menggunakan pelepah pisang yang dapat dipergunakan cap sebagai stempel karena pelepah pisang sudah memiliki pola yang khas sehingga kita tidak perlu bersusah payah membuat pola lagi. Dipilih dan digunakan sebagai bahan pembuatan cap atau stempel. Cara pembuatan cetak tinggi ini juga tidak terlalu susah. Sehingga anak-anak usia dini dapat membuatnya dengan mudah dan riang gembira. Alat yang digunakan pisau atau *cutter* yang digunakan untuk membentuk pola yang diinginkan pada stempel sebagai contoh (wortel, kentang, pelepah pisang). Pada proses pembuatan stempel alat yang digunakan adalah pisau carter tetapi hal ini dibuat oleh guru terlebih dahulu karena anak usia dini belum boleh memegang benda yang tajam. Pakailah cat sebagai pewarna, baik cat air pasta, kaleng, dan cat minyak atau cat yang berwarna-warni yang lain sebagainya. Yang dapat digunakan sebagai pemberi warna. Kertas putih, HVS, karton, kardus, kain, plastik dan sebagainya. Spons atau bantalan yang digunakan untuk meletakkan tinta.

C. Macam-Macam Teknik Mencetak

Seni grafis berdasarkan proses pembuatannya dapat dibedakan menjadi beberapa macam teknik yaitu: (a) cetak tinggi, cetak timbul (*relief print*), (b) cetak datar, cetak tunggal (*monoprint*), (c) cetak dalam, cetak rendah (*intaglio print*), dan (d) cetak sablon, cetak tembus, cetak saring (*screen print*). Dari beberapa macam-macam cetak di atas tidak semua dapat diaplikasikan pada anak usia dini.

1. Cetak tinggi

Cetak tinggi adalah bagian dari seni grafis. Seni grafis adalah sebuah karya seni dua dimensi yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak. Diambil dari kata dalam bahasa Inggris "*graph*" atau yang

berarti membuat tulisan atau gambar dengan torehan dan goresan. Seni grafis lebih memberikan gambaran nyata karena unsur cetak yang lebih jelas. Cetak tinggi merupakan proses pembuatan dari bahan yang dicungkil atau dicuil, sehingga permukaannya menjadi tinggi dan rendah, seperti relief pada candi borobudur. Pada bagian yang tinggi dilumuri dengan tinta cetak dan alat rol karet. Lalu dicetak pada lembaran kertas sehingga membentuk gambar. Acuan cetak tinggi itu serupa dengan panel ukiran atau panel relief. Oleh sebab itu, cetak tinggi disebut juga cetak relief. Acuan cetak tinggi dibuat dari bahan-bahan keras dan lunak. Dalam pendidikan seni rupa, kegiatan mencetak oleh anak usia dini tentu dengan bahan yang lunak. Bahan lunak/ sederhana itu antara lain adalah umbi-umbian, kayu lunak dan karet penghapus.

Pada pendidikan anak usia dini bahan yang bisa diambil dilingkungan tempat tinggal atau dekat dengan sekolah seperti potongan pelepah pisang, batang talas, pelepah pepaya, bahan ini anak belum mampu untuk memotongnya dengan pisau jadi yang memotongnya adalah guru sendiri, karena anak motorik halusnya belum lentur dan bahan tajam akan membahayakan bagi anak, hal ini motif ini pada dasarnya sudah jadi. Anak usia dini belum mampu untuk mempergunakan dengan benda tajam, hal ini proses membuat bahan pencetak dibuatkan oleh guru seperti membuat alat pencetak dari wortel, kentang, ubi jalar, ubi singkong, bisa peralatan cukilnya pun sederhana, yaitu sudip, pena dan sejenisnya. Mencukil atau menoreh bukan satu-satunya teknik untuk membuat acuan cetak tinggi, tetapi masih ada teknik yang lain, yaitu menempel. Cara pembuatan plat klise untuk cetak tinggi yaitu langkah pertama adalah membuat sket di atas plat atau klise tersebut. Kemudian mencungkil dengan pahat grafis atau pahat coret. Setelah itu, berilah tinta pada permukaan papan tadi dengan cara *di-roll* lalu dicapkan pada permukaan kertas polos. Maka gambar yang ditoreh akan berpindah ke atas permukaan kertas. Cetak tinggi atau cetak timbul merupakan proses mencetak dengan memanfaatkan bagian yang paling tinggi dari alat cetak. Contoh alat cetak tinggi adalah stempel. Dari penjelasan membuat sket dengan papan, plat atau klise belum bisa dilaksanakan oleh anak usia dini.

Alat dan Bahan

1. Bahan alam: Pelepah pisang, ketela, wortel
2. Cat air/pewarna
3. Tinta
4. Bantalan gabus
5. Pisau/*cutter*
6. Buku gambar A4

Cara Membuat

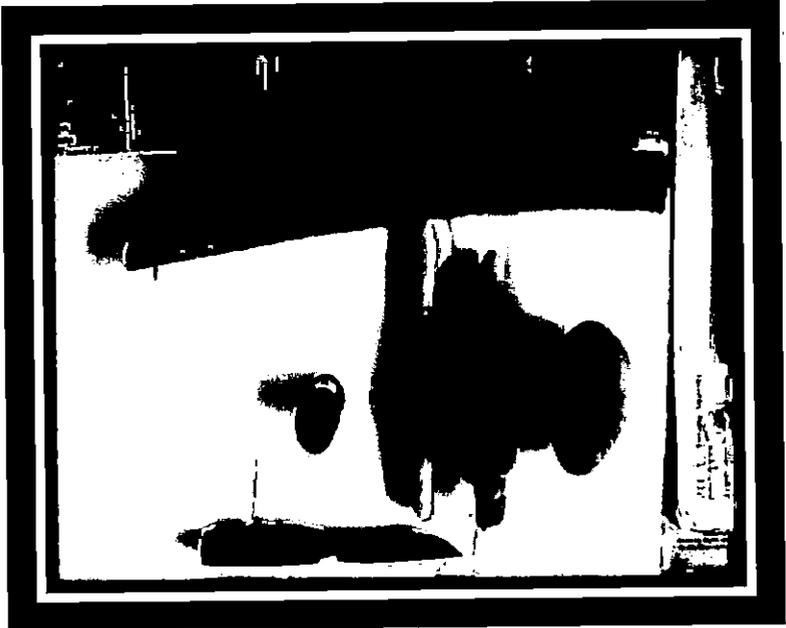
1. Potong pelepah pisang atau bahan alam lain yang akan digunakan
2. Campur pewarna dengan air
3. Letakkan pada bantalan
4. Beri warna salah satu sisi potongan pelepah pisang dengan

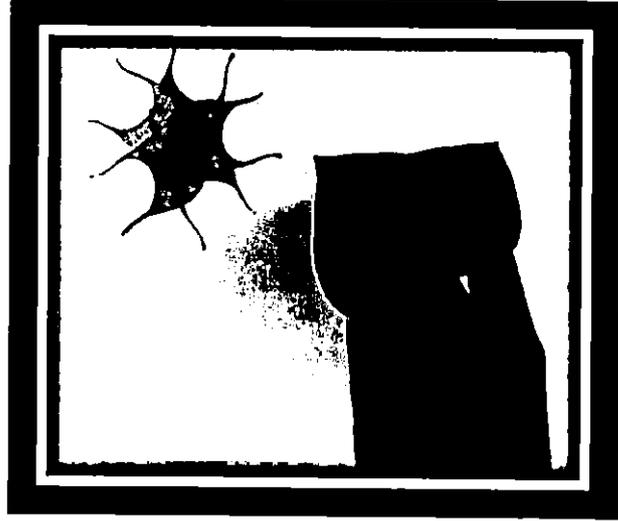
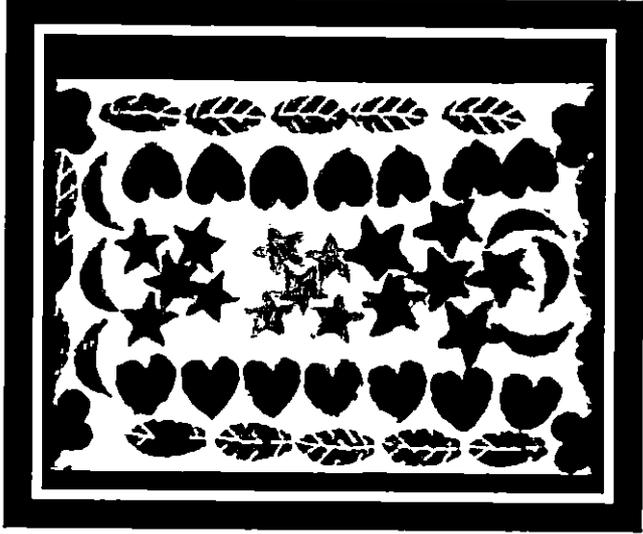
Contoh cetak tinggi dengan penampang pelepah

Mencetak ini dikerjakan dengan menggunakan alat atau acuan cetak dari bahan alam yang berbentuk penampang. Misalnya penampang pelepah pisang, penampang pelepah talas, penampang pelepah pepaya dan sejenisnya. Gunakan pelepah yang masih segar sesuai ukuran yang diinginkan, kemudian dipotong dengan rata agar diperoleh penampang yang baik. Selanjutnya pada permukaan acuan tersebut diberi tinta atau cat dan kemudian dicapkan pada kertas gambar, maka akan menghasilkan bentuk cap seperti bentuk acuannya. Dengan memanfaatkan penampang pelepah dapat dikembangkan kreativitas seni rupa yang cukup mengasyikkan bagi anak TK.

1. Bahan dan alat mencetak dengan penampang pelepah
 - a. Kertas gambar ukuran kuarto, A4, kertas lipat
 - b. Tinta atau cat gambar (cat air, cat poster) bisa juga menggunakan tinta stempel
 - c. Kuas atau menggunakan kapas
 - d. Kertas koran untuk alas meja
 - e. Pelepah pisang untuk alat cetaknya, atau pelepah lainnya
 - f. Bantalan stempel bila menggunakan tinta stempel
2. Langkah kerja mencetak dengan penampang pelepah
 - a. Siapkan adonan warna secukupnya pada palet gambar agak pekat

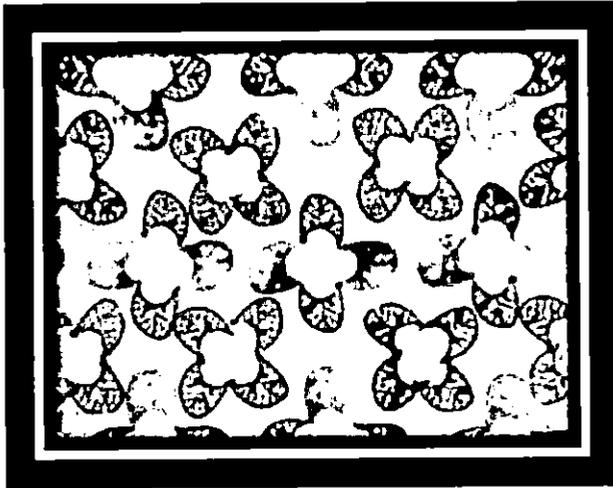
- b. Ambil atau pilih satu atau beberapa potongan pelepah dalam keadaan masih segar (belum layu atau kering) dengan ukuran sedang dan permukaannya datar. Misalnya, pelepah pisang jangan terlalu pangkal atau sebaliknya terlalu ujung
- c. Salah satu permukaan penampang diolesi dengan tinta/cat agak pekat menggunakan alat kuas atau kapas dengan ketebalan sedang sampai rata. Pemberian warna pada permukaan penampang tidak dicelupkan kedalam adonan warna, supaya celah/lubang pada penampang tidak tertutup warna
- d. Selanjutnya penampang yang sudah bertinta tersebut dicapkan pada kerta gambar sambil dilakukan penataan agar diperoleh hasil cap yang lebih baik
- e. Untuk menghasilkan cap dengan komposisi warna tertentu ulangilah langkah mencetak yang sudah dilakukan dengan mengganti warna yang dioleskan pada penampang yang digunakan. Kombinasi hasil cap bias juga diperoleh dengan menggunakan beberapa penampang pelepah yang ukurannya tidak sama. Misalnya ada yang besar, sedang dan ada yang kecil





Contoh dari Pelepah Pisang

3. Hasil mencetak dengan penampang



Gambar 2. Mencetak dengan Pelepah



Gambar 3. Mencetak dengan Penampang

4. Petunjuk mengajarkan mencetak dengan pelepah di TK
 - a. Sekolah/guru menyiapkan keras yang digunakan mencetak sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan pelepah ukurannya sedangkan ukuran yang diinginkan, menyiapkan pelepah ukurannya sedang (potongan pelepah panjangnya antara 10 cm-15 cm), dan peralatan lainnya.
 - b. Siapkan cairan warna agak pekat sesuai kebutuhan, bias secara berkelompok. Misalnya setiap 2 anak disediakan satu wadah yang sudah diisi cairan warna. Bila menggunakan tinta stempel siapkan beberapa landasan stempel yang sudah diberi tinta.
 - c. Guru memandu/menuntun langkah-langkah mencetak penampang muai dari mengolesi salah satu permukaan penampang dengan cat. Menggunakan bantuan kuas, kapas atau langsung dituturkan pada landasan stempel, cara mengucapkan penampang sudah bertinta dan cara membuat penataan hasil cap.
 - d. Bila asal mencetak orangnya tidak rata guru tidak perlu menyuruh anak untuk menambahkan warna.
 - e. Guru diharapkan juga memberikan penjelasan pada anak agar dalam mencetak dilakukan dengan tertib, tidak mencat di sembarang tempat dan setelah mencetak supaya dirapikan/dibersihkan tempat belajarnya.
 - f. Bila di lingkungan sekolah TK/RA ada bahan penampang selain yang telah disebutkan tentunya juga bisa memanfaatkannya. Misalnya mencetak dengan pelepah eceng gondok, penampang potongan spons/busa dan sebagainya.

2. **Cetak datar** adalah teknik mencetak dengan menggunakan acuan/alat cetak yang permukaannya rata/datar artinya tidak membentuk gambar timbul, tidak berlubang dan tidak membentuk goresan alur rendah. Disebut cetak tunggal karena teknik ini hanya dapat menghasilkan satu karya cetak. Artinya acuannya hanya bisa dipakai satu kali mencetak saja, tidak bisa dipakai berulang-ulang seperti halnya teknik cetak yang lainnya.

3. **Cetak dalam** atau cetak rendah adalah teknik mencetak menggunakan acuan/alat cetak yang digunakan. Selanjutnya pada acuan yang rendah tersebut diberi cat/tinta dan kemudian dicapkan ke bahan yang dipakai mencetak akan pindahlah cat/tinta tersebut dan akan menghasilkan bentuk cetakan tertentu.
4. **Cetak sablon** adalah teknik mencetak dengan menggunakan acuan cetak yang berlubang-lubang atau membentuk saringan tembus sehingga yang dipakai mencetak. Cetak stensil adalah salah satu contoh teknik cetak sablon.

Dari keempat macam teknik mencetak tersebut di atas yang menjadi materi pencetak di PAUD adalah menerapkan prinsip Cetak Tinggi dan Cetak Sablon. Dengan pertimbangan tingkat kesulitan dalam proses pembuatannya maka yang dijadikan materi pengembangan seni rupa adalah cetak tinggi dan sablon sederhana. Hal ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan anak.

Adapun mencetak di PAUD yang dimaksudkan adalah kegiatan berlatih berkarya seni rupa dengan menerapkan cara-cara mencetak/mencap sesuai tingkat kemampuan anak. Mencetak tersebut antara lain mencetak dengan daun, mencetak dengan penampang pelepah pisang, pelepah talas, pelepah pepaya, mencetak dengan jari, mencetak menggunakan kertas atau plastik yang dilubangi membentuk gambar atau huruf. Berikut ini diuraikan mengenai berkreasi.

1. Mencetak dengan daun

Mencetak dengan daun yang dimaksudkan adalah pembuatan karya cetak sederhana yang dihasilkan dari suatu bentuk daun yang diberi cat air berupa yang kental, pasta (pewarna), tinta pada salah satu sisi (permukaan) daun yang kemudian dicapkan pada kertas gambar.

a. Bahan dan peralatan

- 1) Kertas gambar ukuran kuarto, A4 atau bisa menggunakan kertas lipat
- 2) Tinta atau cat gambar (cat air cat poster), pasta, tinta
- 3) Kuas atau menggunakan kapas, busa
- 4) Kertas koran untuk alas meja
- 5) Daun untuk alat cetaknya

b. Langkah kerja mencetak dengan daun

- 1) Siapkan adonan warna secukupnya pada palet gambar.
- 2) Ambil atau pilih satu atau dua lembar daun yang masih segar belum (layu atau kering) dengan ukuran sedang dengan bentuk daun yang baik dan permukaannya datar. Misalnya daun dari tanaman hias di halaman atau sekitar sekolah.
- 3) Salah satu permukaan daun diolesi dengan tinta/cat agak pekat menggunakan alat kuas atau kapas dengan ketebalan sedang sampai rata.
- 4) Selanjutnya daun yang sudah bertinta tersebut letakkan atau aturlah yang baik di atas kertas gambar, kemudian datanglah dari bagian atas sehingga tinta/cat yang ada pada daun bisa pindah ke kertas gambar.
- 5) Setelah itu lepaskan daun dari kertas gambar, maka salah satu langkah kerja mencetak dengan alat daun. Untuk menghasilkan cap atau cetakan dengan komposisi warna tertentu buatlah beberapa cetakan daun seperti langkah kerja mencetak yang sudah dilakukan.

1. Hasil mencetak dengan daun



Gambar. Hasil Grafis dengan Daun
(Dokumen Farida Mayar)

2. Petunjuk mengajarkan mencetak dengan daun di TK

- a. Sekolah/guru menyiapkan kertas yang digunakan mencetak sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan daun yang ukurannya sedang (pilih daun yang tidak terlalu tipis atau terlalu tebal), dan peralatan lainnya.
- b. Siapkan cairan warna yang agak pekat sesuai kebutuhan, bisa secara berkelompok. misalnya setiap 2 anak disediakan satu wadah yang sudah diisi cairan warna.
- c. Guru diharapkan memandu/menuntun langkah-langkah mencetak dari daun mulai dari mengolesi salah satu permukaan daun dengan cat menggunakan bantuan kuas atau langsung dengan jari, dilanjutkan meletakkan daun yang sudah bertinta di atas kertas sampai cara menekan daun agar menghasilkan cap yang baik dan melepaskan daun sampai selesai.
- d. Bila hasil mencetak warnanya tidak rata guru tidak perlu menyuruh anak untuk menambahkannya.
- e. Guru diharapkan juga memberikan penjelasan pada anak agar dalam mencetak supaya dirapikan dibersihkan tempat belajarnya.

2. Mencetak dengan jari

Kreasi mencetak bisa juga dibuat dengan menggunakan alat cap jari tangan satu persatu sesuai dengan apa yang akan dibuat. Bisa saja dimulai dengan jari jempol, tangan secara langsung. Kelengkapan yang diperlukan dan langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut.

1. Bahan dan peralatan mencetak dengan jari

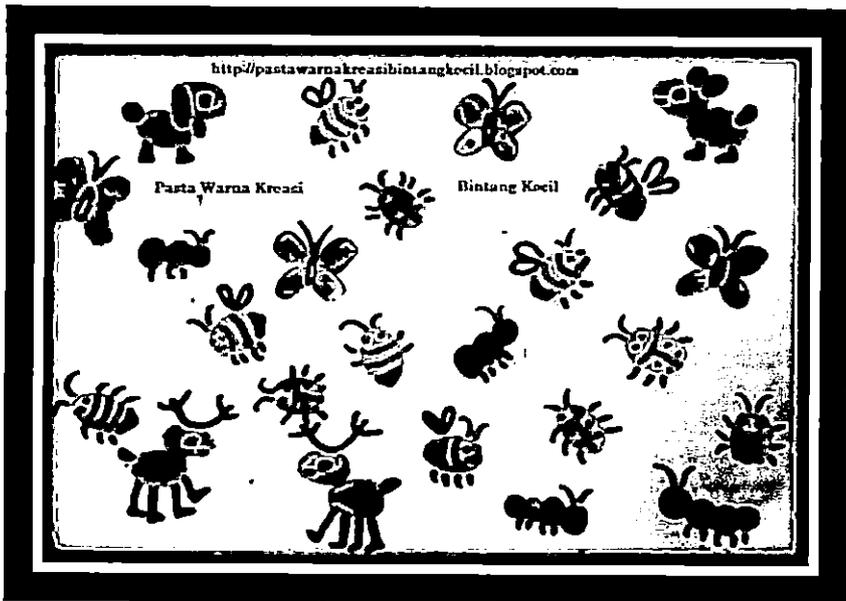
- a. Landasan stempel, kalau tidak ada menggunakan palet gambar.
- b. Tinta stempel atau cat air yang kental.
- c. Kapas gambar atau guntingan gambar pada kertas polos/berwarna yang akan digunakan untuk mencap dengan jari.
- d. Kuas gambar atau kapas.

2. Langkah kerja mencetak dengan jari

- a. Siapkan adonan warna agak pekat pada landasan setempat atau palet gambar.
- b. Koleksi atau tuturkan jadi atau jempol (seperti waktu melakukan cap jari) pada adonan warna, namun jangan terlalu tebal.

- c. Selanjutnya jari yang sudah bertempat tersebut diucapkan di atas kertas gambar, atau pada guntingan gambar yang sudah disediakan. Lakukan berulang-ulang sampai diperoleh hasil cap sesuai yang diinginkan.

3. Hasil karya mencetak dengan jari



Gambar. Mencetak dengan Jari

<http://pastawarnakreasibintangkecil.blogspot.com>

4. Petunjuk mengajarkan mencetak dengan jari di TK

- a. Sekolah/guru menyiapkan kertas yang digunakan mencetak sesuai ukuran yang diinginkan, dan peralatan lainnya.
- b. Siapkan cairan warna agak bekas sesuai kebutuhan, bisa secara berkelompok. Misalnya setiap 2 anak disediakan satu wadah yang sudah diisi cairan warna.
- c. Guru diharapkan memandu/menuntun langkah-langkah mencetak dengan jari mulai dari mengolesi salah satu permukaan jari dengan cap menggunakan bantuan kuas, kapas atau ditururkan pada landasan stempel, cara mencari agar menghasilkan cap yang baik.

- d. Bila hasil mencetak warnanya tidak rata guru tidak perlu menyuruh anak untuk mengulangi mencap pada tempat yang sama.
- e. Guru diharapkan juga memberikan penjelasan pada anak agar dalam mencetak dilakukan dengan tertib, tidak mencat di sembarang tempat dan setelah mencetak supaya dirapikan/dibersihkan tempat belajarnya.

3. Mencetak sablon sederhana

Mencetak sablon atau cetak tembus sederhana sebagai media ekspresi seni rupa di TK dikerjakan dengan cara menentukan warna atau memberikan warna pada alat sablon yang dibuat dari kertas atau plastik mika yang dilubangi membentuk gambar atau tulisan. Kegiatan mencetak sablon sederhana bagi anak TK perlu mendapatkan bantuan dari orang tua/guru yaitu menyiapkan alat cetak yang digunakan menyablon. Mengingat pembuatan alat cetak dengan cara melubangi kertas atau plastik memiliki tingkat kesulitan yang sekiranya belum dikuasai oleh semua anak usia TK.

1. Bahan dan peralatan mencetak sablon

- a. Bahan acuan cetak menggunakan kertas gambar, plastik mika, plastik transparan (ukuran sesuai yang diinginkan)
- b. Alat pembentuk acuan yaitu gunting
- c. Alat bantu menyablon menggunakan alat tutul dari kapas atau spons
- d. Tinta/cat yang digunakan misalnya tinta stempel atau cat air
- e. Kertas untuk menyablon yaitu kertas gambar, kertas HVS, kertas lipat dan lainnya

2. Langkah kerja mencetak sablon sederhana

- a. Pembuatan alat cetak sablon, yaitu dengan cara melubangi kertas atau plastik yang digunakan untuk membuat alat cetak dengan alat gunting. Bentuk alat cetak dibuat secara bebas sesuai kemampuan dan kreasi yang diinginkan. Cara melubangi kertas dapat dilipat satu kali baru digunting. Misalnya guntingan yang berbentuk kotak, segitiga dan bentuk beraturan lainnya.

- b. Tahap penyabunan dilakukan dengan cara meletakkan alat sablon di atas kertas yang dipakai menyablon, dilanjutkan dengan pemberian tinta/warna pada lubang alat cetak menggunakan alat tutul dari kapas atau spons. Pemberian warna tidak usah terlalu tebal dan cairan warna yang digunakan jangan terlalu encer/cair. Setelah selesai pemberian warna diakhiri dengan melepaskan/mengangkat alat cetak dari kertas. Maka selesailah proses kerja menyablon sederhana.

3. Hasil mencetak sablon sederhana (usap abur)



Gambar. Mencetak Abur Sederhana dengan Kertas
(Dokumen Farida Mayar)

4. **Petunjuk mengajarkan mencetak sederhana usap abur**
 - a. Sekolah/guru menyiapkan kertas yang digunakan mencetak sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan alat cetak yang bentuk bebas, dan peralatan lainnya seperti gunting/pisau.
 - b. Siapkan cairan warna agak pekat pada palet atau wadah sesuai kebutuhan bisa secara berkelompok.
 - c. Guru diharapkan memandu/menuntun langkah-langkah mencetak sablon sederhana (usap abur) mulai dari meletakkan alat cetak di atas kertas, cara menggunakan kertas yang telah dilubangi,

pinggir dari kertas yang dilubangi diberi olesan dengan krayon warna kesukaan.

- d. Usap kesan dari warna krayon dengan rata.
- e. Bila hasil mencetak warnanya tidak rata guru tidak perlu menyuruh anak untuk menambahkannya.
- f. Guru diharapkan juga memberikan penjelasan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib, tidak mengusap abur di sembarang tempat dan setelah mencetak supaya dirapikan/dibersihkan tempat belajarnya.

5

KOLASE, MOSAIK, DAN MONTASE

A. Kolase

1. Pengertian Kolase

Kolase berasal dari bahasa Perancis (*collage*) yang berarti merekat. Kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Bahan yang digunakan untuk berkreasi kolase tidak hanya terbatas seperti halnya bahan pembuatan mosaik dan montase namun bisa digunakan aneka jenis bahan alam dan buatan secara bebas baik dilihat dari bentuk, ukuran maupun jenisnya. Bahan kolase bisa berupa bahan, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi, bahan sisa/bekas dan sebagainya. Misalnya kertas, koran, kertas kalender, kertas berwarna, kain perca, benang, kapas, plastik, sendok es krim, serutan pensil, serutan ketam, kayu, kulit batang pisang kering, kulit daun jagung kerang, elemen elektronik, sedotan minuman, tutup botol dan lain sebagainya.

a. Pengertian kolase

Kolase berasal dari bahasa Inggris yaitu '*collage*' berasal dari kata '*coller*' dalam bahasa Perancis, yang berarti '*merekat*'. Menurut Muharrar dan Verayanti (2013:8), kolase merupakan karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya.

Pamadhi (2016:5.4) menyatakan kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan yang bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.

Muharrar dan Verayanti (2013:14-17) menjelaskan karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi:

- 1) Segi fungsi, kolase dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu seni murni dan terapan. Seni murni yaitu suatu karya seni dibuat semata untuk memenuhi kebutuhan artistik, sedangkan seni terapan dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis.
- 2) Matra, berdasarkan matra jenis kolase dibagi 2 yaitu kolase pada permukaan 2 dimensi dan kolase permukaan bidang 3 dimensi, kolase untuk menghias kendi merupakan karya 3 dimensi sedangkan untuk permukaan datar untuk membuat hiasan dinding dari biji-bijian, daun tergolong 2 dimensi.
- 3) Corak, menurut corak wujud kolase dibagi menjadi 2 yaitu representatif menggambarkan bentuk nyata atau asli sedangkan nonrepresentatif artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk nyata.
- 4) Material atau bahan, yaitu bahan apapun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase asalkan ditata menjadi komposisi menarik dan unik. Jenis bahan baku kolase dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu: bahan alam seperti daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kulit, dan batu-batuan. Bahan bekas seperti plastik, serat sintesis, logam, kertas bekas, tutup botol, kain perca, dan bungkus permen.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kolase adalah suatu karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bermacam bahan serta unsur ke dalam suatu *frame* yang dibuat dengan cara menempel bahan apa saja asalkan bahan tersebut menyatu dan menjadi suatu karya yang utuh. Sedangkan jenis kolase dapat dibedakan menjadi segi fungsi, matra, corak serta material.

b. Unsur-unsur dan prinsip dalam kolase

Susanto dalam Muharrar dan Verayanti (2013:24-27) unsur-unsur rupa yang terdapat pada kolase, antara lain:

- 1) Titik dan bintik, titik merupakan unit unsur rupa terkecil yang tidak memiliki ukuran panjang dan lebar seperti pasir, bintik merupakan titik yang sedikit lebih besar seperti kerikil kecil, biji-bijian

- 2) Garis, merupakan perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun tidak memiliki lebar (jenisnya garis lengkung, lurus, putus-putus dan spiral)
- 3) Bidang, atau area merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan beberapa garis dan memiliki dimensi panjang lebar (bidang horizontal, vertikal, diagonal)
- 4) Warna, merupakan unsur rupa yang penting dan salah satu wujud keindahan yang dilihat oleh indera penglihatan
- 5) Bentuk, dapat diartikan bangun rupa dan wujud. Bentuk dalam pengertian dua dimensi akan berupa gambar yang tidak bervolume, sedangkan pengertian tiga dimensi memiliki ruang dan volume
- 6) Gelap-terang, dalam kolase unsur visual gelap terang penting untuk memberikan penonjolan pada unsur tertentu untuk memberikan kesan kontras, ruang, jauh-dekat dan volume
- 7) Tekstur, merupakan nilai, sifat, karakter permukaan suatu benda seperti halus, kasar, lunak, lembut dan keras. Tekstur nyata terlihat kasar tetapi diraba halus berupa kapas, karung goni, kain, ampelas, daun, sabut kelapa sedangkan tekstur semu dilihat kasar diraba halus berupa cetakan irisan belimbing, tekstur koin dari kertas

Muharrar dan Verayanti (2013:28) menyatakan ada beberapa prinsip rancangan yang perlu diperhatikan dalam menata komposisi suatu kolase, seperti: 1) Irama, 2) Keseimbangan, 3) Kesatuan. 4) Pusat perhatian. Berdasarkan uraian di atas bahwa kolase mempunyai unsur dan prinsip yang penting untuk diperhatikan, karena dalam kegiatan dan pembuatannya harus berlandaskan pada unsur dan prinsip tersebut.

c. Manfaat kolase

Kolase adalah sebuah kegiatan yang menyenangkan, di mana anak hanya tinggal menempel dan membentuk sesuatu dan bahannya bisa apa saja yang penting bisa dibentuk menjadi suatu karya. Manfaat kolase menurut Ramdhania dan Triyuni (2012:4) yaitu:

- 1) Melatih motorik halus, yaitu kegiatan kolase dapat melatih jari jemari anak sehingga saat menulis jari anak sudah lentur; 2) Meningkatkan kreativitas, untuk berkreasi memilih bahan, menyusun warna dan memadukannya akan mendapatkan hasil yang indah; 3) Mengenal warna, anak akan mengenal warna dari paduan bahan kolase; 4) Mengenal bentuk, anak dapat mengenal bentuk seperti bentuk daun, biji-bijian sehingga bisa disatukan; 5) Mengenal jenis aneka bahan; 6) Melatih ketekunan.

Halimah dalam Ulfa dan Mas'udah (2018:2), manfaat kegiatan kolase bagi anak yaitu dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak terutama kemampuan dalam melatih jari-jemari tangan keterampilan menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas, melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kegiatan kolase bagi anak yaitu dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik halusnya dalam menggerakkan jari tangan, meningkatkan kreativitas, mempelajari konsep dan pola, mengenal warna, bentuk, melatih konsentrasi serta ketelitian dan kesabaran anak dalam melakukan kegiatan yang terkait motorik halus secara bebas. Contohnya kolase rangkaian bunga untuk hiasan dinding pemandangan alam, komposisi abstrak dan sebagainya.

2. Kolase dengan daun kering

a. Alat dan bahan yang digunakan dalam menggunakan kolase daun kering

Bahan dalam pembuatan kolase untuk TK tentu berbeda dengan bahan pembuatan kolase pada umumnya. Menurut Dewi dalam Anwar, dkk. (2018:58) bahan pembuat kolase yaitu bahan alam seperti kulit batang pisang kering, daun, ranting, bunga kering, kerang, batu-batuan. Bahan bekas seperti majalah bekas, kertas koran.

Namun subjek dalam penelitian ini adalah bahan alam yaitu daun kering dalam kegiatan kolase. Adapun peralatan utama yang dibutuhkan dalam membuat kolase daun kering yaitu:

a) Alat

- 1) Gunting
- b) Bahan
 - 1) Daun kering
 - 2) Pola gambar
 - 3) Lem kertas/lem fox

Sedangkan teknik yang dapat dibuat dalam kegiatan kolase yaitu teknik sobek, teknik gunting, teknik potong, teknik rakit, teknik rekat, teknik jahit dan teknik ikat. Muharrar dan Verayanti (2013:41-42) adapun pembelajaran kolase bagi anak PAUD/TK perlu dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal berikut:

- 1) Gunakan alat pemotong yang mudah digunakan, misalnya gunting namun sebaiknya guru mendampingi pada saat anak memotong ataupun membantu anak memotong
- 2) Bahan yang disediakan sebaiknya mudah dipotong sehingga tidak menyulitkan anak seperti daun kering, kertas, dan karton bekas
- 3) Bidang dasar kolase menggunakan kertas tebal, karton atau kertas duplex yang tidak terlalu besar sehingga anak tidak kesulitan untuk menempel bidang tersebut secara keseluruhan
- 4) Teknik boleh dipadukan antara gambaran tangan dan tempelan atau kolase

b. Langkah-langkah kolase daun kering

Adapun langkah-langkah kegiatan kolase daun kering adalah:

- 1) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan dalam kolase, seperti daun kering, daun kering yang diberi warna, gunting, pola gambar dan lem.
- 2) Anak mengamati alat dan bahan yang dipersiapkan guru.
- 3) Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penjelasan terkait alat dan bahan yang digunakan.
- 4) Mintalah anak melakukan kegiatan, anak mulai mengunting daun sesuai warna yang diinginkan.
- 5) Anak mengoleskan lem ke pola gambar yang disediakan.
- 6) Anak memilih bahan yang akan ditempel sesuai warna yang diinginkan.

- 7) Anak menempel bahan ke pola gambar sesuai warna yang diambil.
- 8) Instruksikan anak untuk menekan agar hasil tempelan merekat supaya kolase lebih rapi dan bagus.

3. Bahan dan alat membuat kolase

Untuk guru PAUD dapat diberikan latihan membuat kolase dengan menggunakan bahan robekan, potongan kertas koran, kertas majalah, kalender, kertas lipat, kertas berwarna atau bahan-bahan alam yang tersedia di lingkungan.

- a. Kolase bagi anak PAUD adalah kemampuan berolak seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekat bagian-bagian bahan alam, bahan buatan dan bahan bekas pada kertas gambar bidang dasar yang digunakan, sampai dihasilkan tatanan yang unik dan menarik. Seperti dari bahan kertas berwarna, serutan pensil, kapas dan benang, ampas kelapa, serbuk kayu dan lainnya.

4. Langkah kerja membuat kolase

- a. Persiapan, yaitu mengumpulkan dan memilih jenis bahan yang akan dibuat kolase. Mempersiapkan dengan dasaran, peralatan dan bahan pembantu.
- b. Pelaksanaan yang meliputi langkah kerja: melakukan penyusunan sementara, dilanjutkan dengan penyusunan tetap dengan cara merekatkan bagian-bagian yang dipilih pada bidang dasar.
- c. Penyelesaiannya yaitu dengan memberikan warna/cat agar hasil akhirnya yang bagus.

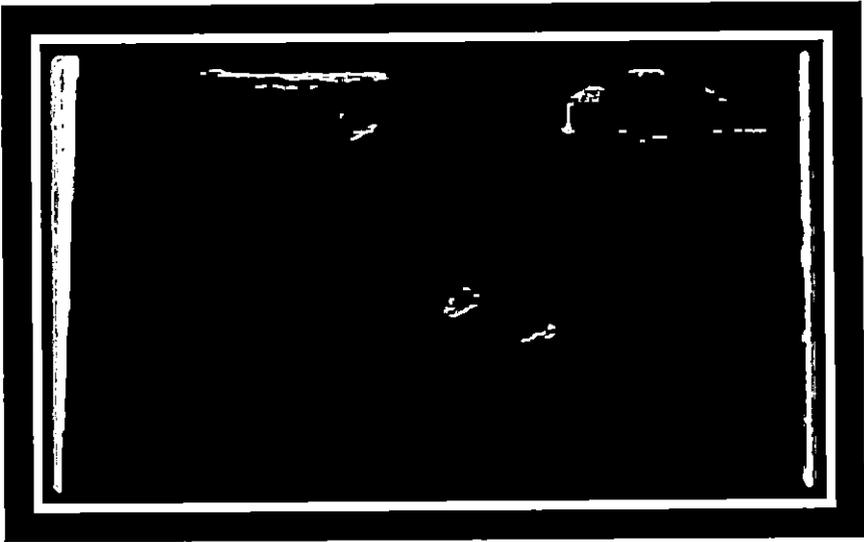
5. Hasil karya kolase



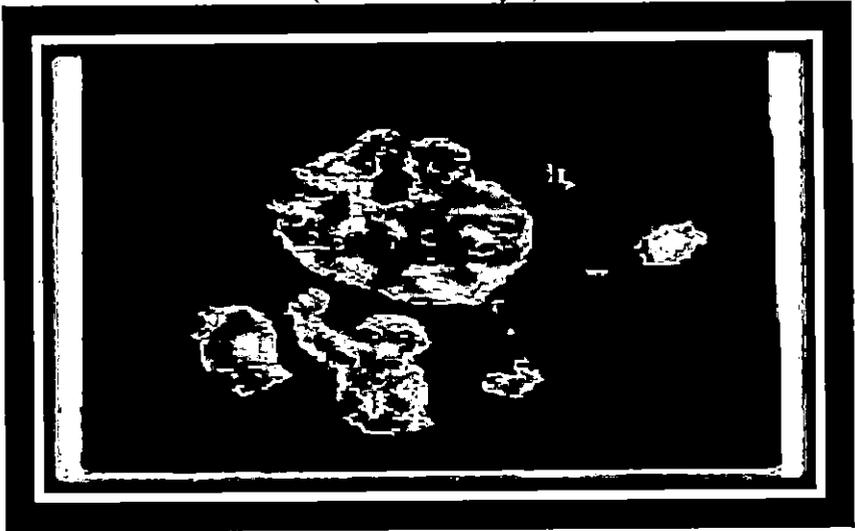
Gambar. Kolase dari Kertas Berwarna
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Kolase dari Kain Beludru
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Kolase dari Dasar Kain
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Kolase dari Kain Beludru
(Farida Mayar)

6. Petunjuk mengajarkan membuat kreasi karya kolase di PAUD

- a. Sekolah/guru menyiapkan kertas gambar/karton sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, lem dan peralatannya.
- b. Bahan membuat kolase disesuaikan dengan kondisi setempat. Misalnya untuk lingkungan desa gunakan bahan alam yang mudah ditempelkan. Misalnya daun kering, batang pisang kering dan lainnya. Untuk lingkungan kota gunakan bahan buatan, bahan limbah bekas dengan pertimbangan lebih mudah didapatkan.
- c. Guru diharapkan memadukan langkah kerja membuat kolase mulai dari menyiapkan bahan yang akan ditempelkan, memberi lem pada bahan yang akan ditempelkan dan cara menempelkan bahan yang akan ditempelkan telah diberi lem sampai menjadi karya kolase.
- d. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajar.

B. Mosaik

1. Pengertian mosaik

Mosaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan atau hiasan yang dilakukan dengan menempelkan, merekat potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil. Mosaik ini pada mulanya dikenal di Benua Eropa pada zaman Biantium-Romawi.

Mosaik pada zaman tersebut adalah karya gambar atau desain yang dibuat dari susunan potongan-potongan kayu-kayuan, batu-batuan, kaca berwarna, porselen (Soemardjadi, 1992). Dalam perkembangan mosaik telah memperkaya keragaman karya seni rupa seperti lukisan dinding (*fresco*), karya seni kaligrafi benda-benda kerajinan tangan, dekorasi, seni bangunan dan lainnya.

Karakteristik karya mosaik baik yang terwujud dua dimensi atau tiga dimensi terletak pada keindahan penataan "*tesserae*" (bahan ukuran kecil-kecil) yang dapat membentuk kesan objek gambar dan hiasan secara artistik. Pada penggarapan karya mosaik setiap *tesserae* yang ditempelkan haruslah menutup rapat permukaan bidang dasaran agar dapat ditampilkan kesan arang karakteristik yang merupakan keunikan dari karya mosaik

tersebut. Sebagai salah satu jenis karya seni rupa, mosaik juga menjadi materi kegiatan pembelajaran seni di sekolah termasuk di TK.

Mosaik bagi anak PAUD adalah kemampuan berolah seni rupa yang terwujudkan dengan keterampilan merekat bagian-bagian bahan alam atau bahan buatan ukuran kecil-kecil sampai menutup kertas yang digunakan sebagai bidang dasarnya.

2. Bahan dan alat

- a. Bahan untuk membuat mosaik dapat memanfaatkan bahan alam dan bahan buatan. Bahan alam jenisnya yaitu biji-bijian kering misalnya kacang-kacangan, kulit kacang, padi, jagung dan lainnya. Sedangkan untuk bahan buatan dapat berupa aneka kertas berwarna, manik-manik, dan lainnya. Untuk jenis bahan buatan/alam yang masih berupa lembaran pada waktu akan ditempelkan dipotong atau disobek menjadi ukuran kecil-kecil. Bentuknya sobekan atau potongan bisa beraturan atau bebas sesuai kreasi yang dibuat. Misalnya bangun bujur sangkar, segitiga, lingkaran, empat persegi dan sebagainya.
- b. Bidang dataran antara lain karton, kertas gambar, benda fungsional atau benda bekas yang akan dihias. Ini semua tentunya harus disesuaikan dengan jenis bahan yang dipilih.
- c. Peralatan kerja digunakan yaitu gunting, atau alat pemotong lainnya. Bahan pembantu yaitu lem/perekat untuk bahan kertas atau jenis bahan yang lainnya. Misalnya lem glukol, takcol, castol dan lainnya.

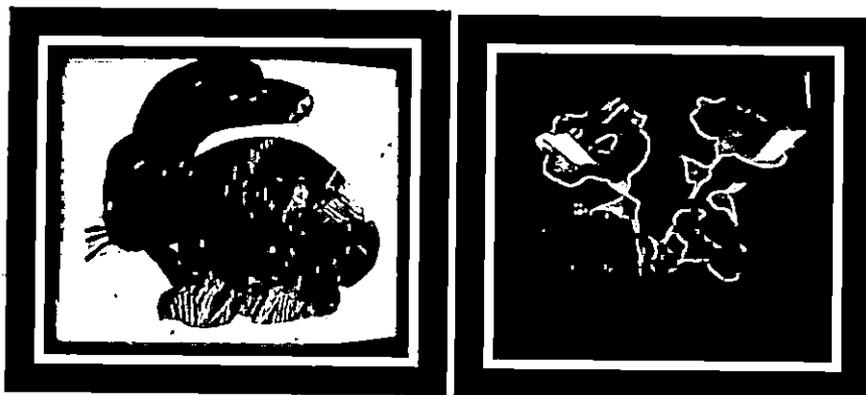
3. Langkah kerja membuat mosaik

- a. Persiapkan bahan, alat pembantu dan bidang dasaran atau benda yang akan dihias.
- b. Pelaksanaan kerja yang meliputi: (1) membuat rencana gambar di atas bidang dasaran, (2) menempelkan *tesserae* di atas rencana gambar sampai menutup dengan rapat keseluruhan rencana gambar, dan (3) penyelesaian yaitu dengan merapikan bagian-bagian hasil mosaik. Khusus untuk mosaik biji-bijian dan bahan alam penyelesaian dengan di cat atau diwarnai.

4. Hasil karya mosaik



Gambar. Mosaik dari Bahan Kertas Berwarna



Gambar. Mosaik dari Bahan Alam (Daun Kering dan Pelepah Pinang)
(Koleksi Farida Mayar)

5. Petunjuk mengajarkan membuat kreasi karya mosaik di TK
 - a. Sekolah/guru menyiapkan kertas gambar/karton sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan yang akan ditempel, lem dan peralatan lainnya.
 - b. Bahan membuat mosaik disesuaikan dengan kondisi setempat. Misalnya untuk lingkungan desa gunakan bahan alam yang mudah ditempelkan. Untuk lingkungan kota gunakan bahan buatan (kertas berwarna atau lainnya) dengan pertimbangan lebih mudah didapatkan.
 - c. Guru diharapkan memandu cara menempel elemen tidak berdempet dengan elemen berikutnya.
 - d. Guru diharapkan memandu langkah kerja membuat mosaik mulai dari merencanakan gambar, menyiapkan bahan yang telah dipersiapkan sampai menutup rapat.
 - e. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajar.

C. Montase

1. Pengertian montase

Montase adalah suatu kreasi seni aplikasi yang dibuat dari tempelan/penataan guntingan gambar jadi atau guntingan foto di atas bidang dasaran/bidang gambar. Montase berasal dari bahasa Inggris (*montage*) artinya stempel. Awal kehadiran dikenal dalam seni fotografi yang kemudian berpengaruh pada cara berkarya seni dengan menghasilkan kreasi tema-tema baru yang unik. Dalam penyusunan dan menempelkan bagian-bagian guntingan gambar/photo dapat dilakukan pengubahan atau dimanipulasi agar dihasilkan komposisi yang menarik dan artistik, meskipun hasil yang ditampilkan tidak realistis. Misalnya pada bentuk perwajahan sampul majalah, poster film, hiasan ucapan dan seni reklame sering kita lihat gambar dengan teknik montase. Di mana tempelan guntingan gambar/foto dipadukan dengan unsur rupa yang lain. Gambar/foto yang ditempelkan dapat digunting dari majalah, surat kabar, kalender bekas dan lainnya, bentuk gambar, foto yang berupa objek manusia, binatang, tumbuhan-tumbuhan, mobil, pesawat, rumah dan

sebagainya. Bagi anak TK bisa juga memanfaatkan gambar bongkar pasang yang biasanya dibuat mainan oleh anak-anak.

Montase bagi anak TK adalah kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekatkan bagian-bagian guntingan gambar atau foto dan gambar bongkar pasang pada kertas gambar yang digunakan sebagai bidang dasarnya, sampai dihasilkan tatanan yang lucu dan menarik.

Melalui kegiatan montase dapat dikembangkan daya imajinasi, khayal, sikap cekatan, telaten dan kreatif. Bagi anak usia TK kegiatan ini cukup menarik karena melalui berkarya mereka dapat mengungkapkan kegembiraannya dalam suasana bermain kreatif. Kegiatan ini seperti pada waktu anak-anak sedang bermain bongkar pasang gambar.

2. Bahan dan alat membuat montase

- a. Bahan untuk membuat montase berupa aneka gambar/foto yang secara langsung dapat diperoleh dari majalah atau surat kabar baik yang berwarna atau hitam putih. Selain itu juga bisa gambar buatan sendiri dan gambar bongkar pasang
- b. Bidang dasaran menggunakan kertas gambar, kertas buffalo, karton
- c. Peralatan gunting, bahan perekat lem kertas atau lem uhu
- d. Pewarna krayon dan spidol

3. Langkah kerja membuat montase

- a. Persiapan, yaitu mengumpulkan guntingan gambar/foto, mempersiapkan bidang dasarnya, alat gunting lem dan lainnya.
- b. Penataan awal (penyusunan sementara) guntingan gambar/foto seni rupa diperoleh komposisi atau letak yang menarik, baru dilanjutkan dengan penataan tetap dengan cara gambar/photo dilem satu persatu.
- c. Penyelesaian akhir yaitu dengan menambahkan goresan warna di sekitar tempelan gambar/pohon agar kesannya lebih indah.

4. Hasil karya montase



Gambar. Montase dari Bahan Kertas Kalender
(Koleksi Farida Mayar)



Gambar. Montase dari Kain Perca



Gambar. Montase dari Kemasan *Snack*

5. Petunjuk mengajarkan membuat kreasi karya montase di TK

- a. Sekolah/guru menyiapkan kertas gambar sesuai ukuran yang diinginkan, guntingan gambar/foto yang akan ditempelkan, lem dan peralatan lainnya
- b. Guntingan gambar yang disiapkan guru/sekolah jumlah dan besar kecilnya disesuaikan dengan bidang dasar yang digunakan untuk membuat montase
- c. Guru diharapkan memandu langkah kerja membuat montase mulai dari menyiapkan guntingan gambar/pohon, cara menyusun guntingan gambar/pohon, memberi lem pada guntingan gambar/photo dan mempraktikkannya
- d. Guru diharapkan juga membimbing anak pada waktu menambahkan pewarnaan setelah guntingan gambar/photo selesai direkatkan semua. Guru juga mengingatkan anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai anak-anak supaya merapikan/membersihkan tempat belajarnya.

6

MEWARNAI, MELIPAT, MENGUNTING, DAN MENEMPEL

A. Mewarnai

1. Pengertian Mewarnai

Kira-kira 5.000 tahun sebelum masehi gerabah *polychromatic*/aneka warna mulai digunakan di sekitar Mesotamia dan Antolia (Asia kecil, Turki) dan keterampilan pembuatan gerabah ini menyebar hingga ke Eropa dan Asia (Cina)



Lukisan Dinding Gua di Marcos Menggunakan Warna dari Tanah Liat.

Di antara tahun 3.000 – 1.500 SM, teknologi pewarnaan makin berkembang sejalan dengan ditemukannya batuan baru: Lapis Lazuli, Turquoise/Pirus, Azure, Malasit/Biduri Pandan yang dihaluskan menjadi serbuk sebagai zat pewarna. Teknik pewarnaan diterapkan pada mural, patung, perhiasan, produk kulit, tekstil, kayu, dan lain-lain.

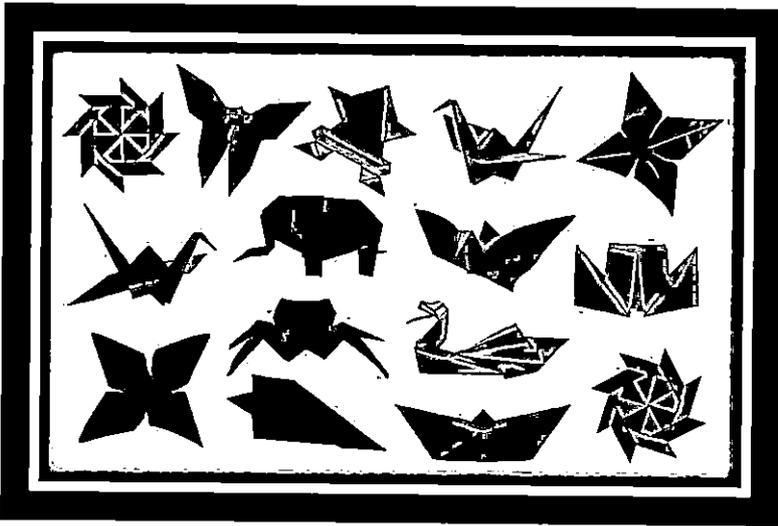
Di Yunani, para filsuf mengembangkan teori warna dan estetika. Aristoteles (384-322 SM) menuliskan dalam bukunya *De Coloribus*, bahwa semua warna berasal dari pencampuran 4 elemen: sinar matahari, api, udara, dan air. Hitam dan warna gelap disebabkan karena kekurangan satu atau beberapa elemen tersebut.

B. Melipat

1. Pengertian melipat

Melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya seni keterampilan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan beraneka bentuk mainan, hiasan benda fungsional, alat perca, dan kreasi lainnya. Bagi anak usia Taman Kanak-kanak melipat merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan kompetensi pikir, imajinasi, rasa seni, dan keterampilan anak. Secara khusus kegiatan melipat bertujuan untuk melatih daya ingatan, pengamatan, keterampilan tangan, mengembangkan daya fantasi, kreasi, ketelitian, keterampilan, dan perasaan keindahan.

Melipat dilakukan dengan mengubah lembaran kertas berbentuk bujur sangkar, empat persegi, atau segi tiga menurut arah atau pola lipatan tertentu secara bertahap sampai dihasilkan suatu model atau bentuk lipatan yang diinginkan. Adapun yang dimaksud melipat di sini adalah kegiatan berlatih membuat suatu bentuk/model lipatan yang hasilnya bisa ditempelkan pada kertas gambar dengan ditambahkan hiasan dan guntingan kertas berwarna atau dibuat hiasan gantung dengan ditambahkan tali/benang serta bisa digunakan untuk mainan. Untuk memudahkan membuat suatu bentuk/model lipatan perlu diperhatikan dasar-dasar teknik melipat, tahapan melipat setiap bentuk yang dibuat dan kerapian lipatan. Berikut ini diberikan contoh petunjuk dasar melipat dan beberapa model lipatan.



Gambar

<https://www.google.com/search?q=contoh+hasil+lipatan+dasar+dari+kertas>

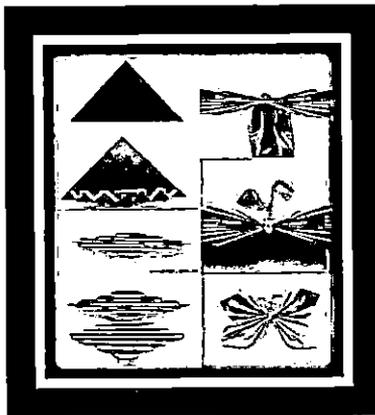
2. Petunjuk dasar-dasar melipat

- a. Gunakan jenis kertas yang secara khusus dipersiapkan untuk melipat. Kertas lipat biasanya sudah dikemas dalam bungkus plastik berbentuk bujur sangkar dalam berbagai ukuran dan warna, melipat dapat juga menggunakan jenis kertas HVS, kertas koran, kertas sukung, marmer, kertas payung, kertas buku tulis, dan sejenisnya. Sedangkan mengenai ukuran dan warnanya dapat disesuaikan dengan bentuk atau model lipatan yang akan dibuat dengan menggunakan kertas origami.
- b. Setiap model lipatan ada yang dibuat dari kertas berbentuk bujur sangkar, bujur sangkar ganda, empat persegi panjang, dan segi tiga. Misalnya untuk lipatan model rumah, perahu, bunga, gelas, bola, kotak dengan menggunakan kertas bentuk bujur sangkar. Model katak lompat menggunakan kertas bujur sangkar ganda. Lipatan model perahu layar, kapal terbang, mainan topeng memakai kertas empat persegi panjang, lipatan model ikan dapat dibuat dari kertas berbentuk segi tiga. Setiap model lipatan tidak selalu menggunakan kertas berbentuk bujur sangkar.

- c. Untuk memudahkan melipat berdasarkan gambar kerja (pola) kenallah petunjuk dan langkah-langkah pembuatannya. Petunjuk melipat ditandai dengan garis anak panah sesuai arah yang dimaksudkan dalam tahapan lipatan. Misalnya lipatan ke tengah, lipatan rangkap, lipatan sudut, hasil lipatan dibalik, hasil lipatan ditarik dan sebagainya. Perhatikan contoh petunjuk melipat berikut ini.

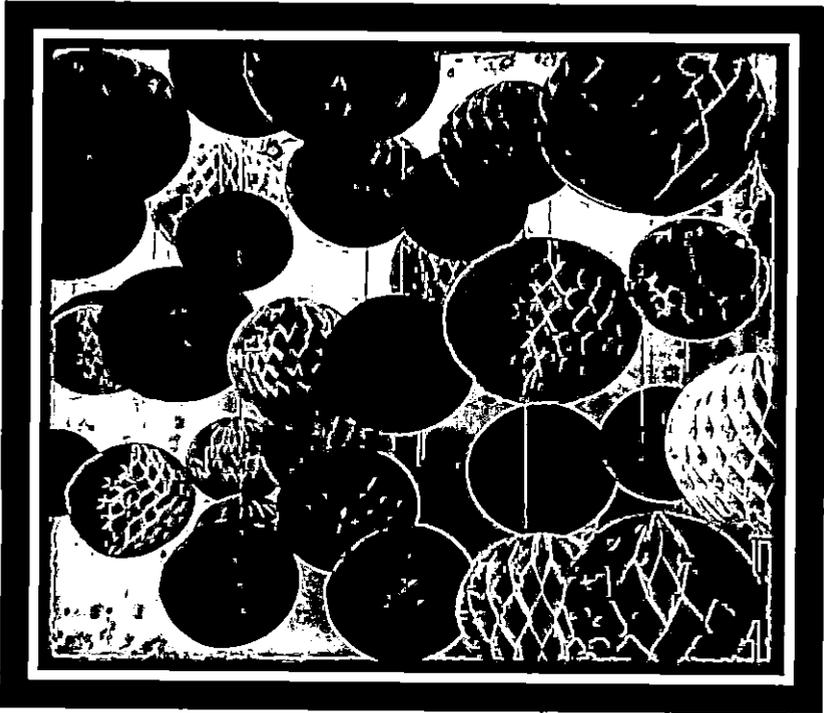


Gambar. Lipatan Kipas



Gambar. Lipatan Kupu-Kupu

- d. Kualitas hasil lipatan ditentukan oleh kerapian teknik melipat mulai dari awal sampai selesai. Untuk model lipatan yang dibantu dengan dipotong/digunting perhatikanlah arah dan ukuran guntingnya. Untuk menambah nilai keindahan hasil lipatan dapat diberi goresan warna dengan cat/spidol secukupnya. Hasil lipatan dapat ditempelkan di atas kertas gambar dan ditambah pewarnaan/hiasan dan dibuat hiasan gantung/lampion.



Gambar. Hiasan Lampion

3. Langkah kerja melipat

- a. Tahap persiapan, dimulai dengan menemukan bentuk, ukuran dan warna kertas yang digunakan melipat. Juga dipersiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang akan dibuat.

- b. Tahap pelaksanaan, yaitu membuat lipatan tahap demi tahap sesuai gambar pola (gambar kerja) dengan rapi menurut batas setiap tahapan lipatan sampai selesai.
- c. Tahap penyelesaian, yaitu melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil lipatan. Contoh untuk lipatan model binatang bisa ditambahkan bentuk mulut, hidung, telinga, kesan kulit binatang dan hiasan lainnya.

4. Melipat lurus dan melipat lengkung

Sebagai latihan dasar dalam berkreasi melipat untuk anak TK diberikanlah pengenalan keterampilan melipat kertas dalam berbagai arah atau posisi yaitu lipatan lurus dan lipatan miring dengan menggunakan beberapa ukuran kertas.

- a. Melipat lurus dan melipat miring merupakan cara/pendekatan yang harus dilakukan dalam pembuatan suatu model lipatan. Sebagai contoh untuk membuat bentuk kipas, kertas dilipat rangkap (lurus kecil) dengan lebar/jarak yang sama. Model tempat foto dibuat lipatan miring pada keempat sudut kertas bujur sangkar. Selanjutnya dengan menggabungkan lipatan lurus dan lipatan miring akan dihasilkan bermacam-macam model lipatan. Berikut ini contoh hasil lipatan lurus dan lipatan miring. Dapat dilihat pada gambar di atas.

5. Melipat model kipas

Kertas berbentuk bujur sangkar atau empat persegi panjang warna sesuai keinginan. Jenis kertas yang digunakan yaitu kertas lipat ukuran sedang atau besar, kertas HVS atau kertas buku tulis.

Langkah-langkah kerja melipat model kertas

- a. Lembaran kertas dilipat rangkap lurus memanjang dengan lebar lipatan atau sentimeter (gambar 1)
- b. Hasil lipatan diimpitkan selanjutnya diikat dengan bendang tepat di tengah lipatan kertas (gambar 2)
- c. Tepi lipatan bagian kanan dan kiri dibuka membentuk kipas (gambar 3) dan di lem pada pertemuan kertas yang dibuka tersebut. Maka dihasilkan lah lipatan model kipas (gambar 4) di atas

6. Melipat model ikan

Gunakan kertas lipat satu lembar satu lembar kemudian potong menjadi dua bagian yang sama berbentuk segitiga, ukuran kecil atau sedang. Warna sesuai keinginan.

Langkah kerja melipat model ikan

- a. Kertas segitiga diletakan dengan posisi seperti (gambar 1) kemudian kedua sudut segitiga dilipat ke tengah ke depan sebatas garis titik-titik.
- b. Mengikuti garis titik-titik pada (gambar 2) kedua bidang kertas ke kanan dan kiri dilipat keluar sehingga dihasilkan bentuk lipatan seperti (gambar 3).
- c. Hasil lipatan (gambar3) dibalik kemudian ditempelkan pada lembaran kertas yang warnanya berbeda. Tambahkan kesan mata dan garis batas kepala agar kesannya lebih baik.

C. Mengunting

1. Pengertian mengunting

Mengunting merupakan kegiatan kreatif yang menarik bagi anak-anak. Mengunting merupakan teknik dasar untuk membuat aneka bentuk kerajinan tangan, bentuk hiasan dan gambar dari bahan kertas aneka bentuk kerajinan tangan, bentuk hiasan dan gambar dari bahan kertas dengan memakai bantuan alat pemotong atau robek secara langsung dengan tangan. Kegiatan ini cukup mudah cara mengerjakannya dan banyak kemungkinan kreasi bentuk yang bisa dibuat. Seperti hiasan dinding hiasan gantung/lampion, bentuk huruf, bentuk angka, gambar dan sebagainya.

Kegiatan mengunting berdasarkan cara pembuatannya dapat dibedakan yaitu mengunting secara langsung dan mengunting secara tidak langsung cara langsung yaitu mengunting lembaran kertas dengan alat gunting sesuai bentuk yang dibuat. Cara tidak langsung yaitu mengunting dengan melalui atau tahapan melipat terlebih dahulu pada lembaran kertas, baru dilakukan penguntingan sesuai bentuk yang dibuat. Mengunting, merobek secara tidak langsung ini biasanya disebut teknik M3 (melipat, mengunting/merobek dan menempel)

2. Langkah kerja mengunting

Secara umum prosedur kerja mengunting adalah sebagai berikut

1. Tahap persiapan, dimulai dengan menentukan bentuk, ukuran dan warna kertas yang digunakan. Juga dipersiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang dibuat.
2. Tahap pelaksanaan, yaitu melakukan pemotongan kertas tahap demi tahap sesuai gambar pola (gambar kerja) dengan rapi sampai selesai baik secara langsung atau tidak langsung.
3. Tahap penyelesaian, yaitu menempelkan hasil guntingan di atas bidang gambar.

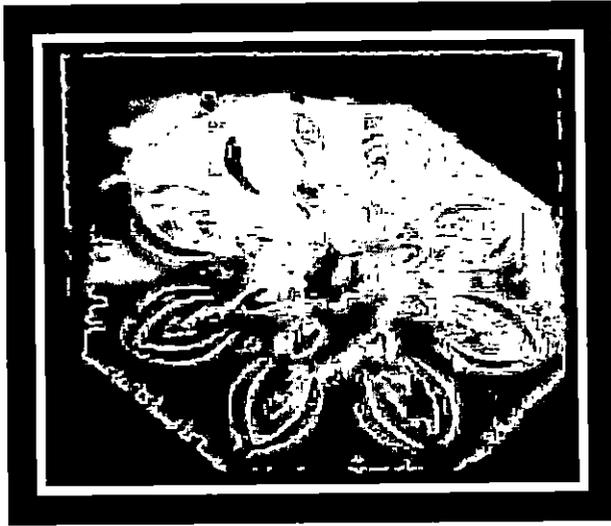
3. Mengunting lurus dan mengunting lengkung

Berikut ini diberikan contoh membuat guntingan lurus dan guntingan lengkung yang dilakukan secara langsung atau melalui melipat terlebih dahulu baru dilakukan penguntingan.

- a. Mengunting lurus secara langsung
- b. Mengunting lurus secara tidak langsung
 - 1) Lipatan setengah, kertas dilipat satu kali di bagian tengah (pola setengah kemudian digunting)).
 - 2) Lipatan seperempat, caranya: (a) kertas bujur sangkar dilipat miring, (2) hasil lipatan berbentuk segitiga kemudian dilipat satu kali lagi sampai dihasilkan bentuk segi tiga yang besarnya seperempat dari kertas bujur sangkar. Selanjutnya digunting sesuai pola yang dibuat.
 - 3) Lipatan seperdelapan, caranya: (a) kertas bujur sangkar dilipat miring, (b) hasil lipatan berbentuk segi tiga yang besarnya seperdelapan dari kertas bujur sangkar. Selanjutnya digunting sesuai pola yang dibuat.
 - 4) Lipat rangkap/bersusun, dibuat dengan menggunakan kertas empat persegi panjang, kemudian dilipat rangkap memanjang dan selanjutnya digunting dengan arah berlawanan.
 - 5) Lipatan rangkap/bersusun, dibuat dengan menggunakan kertas empat persegi panjang, kemudian dilipat rangkap memanjang dan selanjutnya digunting dengan berlawanan.
- c. Mengunting lengkung secara langsung

- d. Mengunting lengkung secara tidak langsung
 - 1) Lipatan setengah, kertas dilipat di tengah kemudian digunting, melengkung mengikuti pola
 - 2) Lipatan seperempat, kertas dilipat di tengah kemudian digunting melengkung mengikuti pola
 - 3) Mengunting lengkung pada lipatan rangkai/lipatan rangkap

- 4. **Petunjuk mengajarkan mengunting lurus dan lengkung di TK**
 - a. Guru dalam memberikan peragaan langkah-langkah mengunting pada anak di TK supaya menggunakan peraga yang ukurannya cukup besar (lebih besar) dari kertas lipat yang digunakan oleh siswa. Selain itu lengkapi ditempel di papan tulis.
 - b. Setiap tahapan mengunting yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya “rapikan lipatan” dan sebagainya.
 - c. Bila siswa sudah selesai membuat satu model/bentuk guntingan berikan kesempatan untuk mengulang mengunting lagi agar setiap anak memiliki keterampilan sendiri membuat guntingan tanpa bantuan bimbingan dari guru.
 - d. Hasil guntingan yang ditempelkan di kertas gambar berikanlah masing-masing. Demikian pula keinginan anak untuk menambahkan pewarnaannya.



Gambar. Mengunting Garis Lurus dan Garis Lengkung
(Koleksi Farida Mayar)

D. Merobek

1. Pengertian merobek

Merobek adalah kegiatan memotong kertas dengan tangan sehingga dihasilkan pinggiran kertas dengan tekstur potongan yang berbeda. Kertas yang digunakan dapat berupa kertas berwarna, kertas kado, kertas koran dan kertas buku bekas dan kertas lain-lainnya.

Seperti halnya teknik mengunting berkreasi seni rupa dan dimensi juga dapat diterapkan teknik merobek secara langsung lembaran kertas atau merobek melalui tatapan melipat terlebih dahulu. Berikut ini beberapa contoh merobek secara langsung dan merobek secara tidak langsung dengan bahan aneka jenis kertas berwarna atau yang lainnya.

- a. Merobek secara langsung (kertas koran, kertas sukung)
- b. Merobek secara tidak langsung

Caranya adalah dengan melipat kertas yang digunakan sebanyak satu kali di bagian tengah kemudian dirobek langsung dengan tangan. Kertas yang digunakan contohnya kertas Koran, kertas lipat atau kertas sukung. Kreasi ini biasanya menghasilkan bentuk gambar yang bentuknya simetris.

2. Petunjuk mengajarkan merobek dan penataannya di TK

- a. Guru dalam memberikan peragaan langkah-langkah merobek pada anak TK supaya menggunakan peraga yang ukurannya cukup besar (lebih besar) dari kertas yang digunakan oleh siswa. Selain itu lengkapi peraga tersebut dengan gambar langkah-langkah merobek dan hasil merobek yang ditempelkan di papan tulis.
- b. Bila siswa sudah selesai membuat satu model bentuk robekan berikan kesempatan untuk mengulangi merobek dengan bentuk lainnya setiap anak memiliki keterampilan sendiri membuat robekan tanpa bantuan bimbingan dari guru.
- c. Hasil merobek yang ditempelkan di kertas gambar berikanlah kebebasan pada siswa untuk menyusunnya sendiri sesuai kreasinya masing-masing. Demikian pula keinginan anak untuk menambahkan pewarnaan.

7

ANYAMAN

A. Anyaman

a. Pengertian Anyaman

Kegiatan anyaman terdapat di semua wilayah maupun daerah yang sudah ada sejak dahulunya baik di pedesaan maupun perkotaan. Anyaman merupakan salah satu seni kerajinan khas yang dimiliki bangsa Indonesia, Menganyam merupakan membuat suatu karya seni dengan cara mengatur bilah ataupun lembaran secara tindih-menindih dan silang menyilang menggunakan tangan. Pamadhi (2016) menganyam adalah susup-menyusup antara lungsi yang menjulur ke atas (vertikal) dan pakan yang menjulur ke samping atau mendatar (horizontal) yang akan menyusup pada lungsi disusun secara berselang-seling menggunakan jari-jemari tangan.

Gerbono dan Djarijah (2009) menganyam adalah menyusun lusi dan pakan, lusi yaitu tangkai yang disusun membujur sedangkan pakan tangkai yang disusun melintang. Nasir dalam Dewi, dkk. (2013) menganyam adalah suatu kegiatan keterampilan yang bertujuan untuk menghasilkan aneka benda atau barang pakai dan benda seni yang dilakukan dengan cara saling menyusupkan atau menumpang tindihkan bagian pita anyaman secara bergantian hingga menyatu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menganyam adalah suatu kegiatan keterampilan yang dapat menghasilkan suatu karya seni yang dilakukan dengan cara menyusupkan antara lungsi (vertikal) dan pakan (horizontal) secara bergantian atau berselang-seling.

b. Manfaat menganyam

Menganyam untuk anak usia dini tidak dilakukan dengan teknik yang kompleks, namun masih dalam tahap teknik dasar menganyam sederhana. Kemampuan menganyam dapat mengasah keterampilan

motorik halus anak terutama jari-jemarnya serta koordinasi mata. Pamadhi selanjutnya menyatakan manfaat kegiatan menganyam yaitu: 1) mengembangkan motorik halus anak; 2) mengembangkan koordinasi mata dan tangan untuk melatih konsentrasi anak.

Dewi, dkk. (2014:6) menganyam mempunyai manfaat bagi anak yaitu: 1) anak dapat mengenal kerajinan tradisional yang ditekuni oleh masyarakat Indonesia; 2) untuk melatih motorik halus anak; 3) melatih sikap emosi anak dengan baik; 4) dapat terbina ekspresinya yang tumbuh dari pribadinya sendiri, bukan karena pengaruh dari orang lain; 5) dapat membangkitkan minat anak; 6) anak menjadi terampil dan kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat menganyam adalah dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, dapat mengenal kerajinan tradisional Indonesia, dapat melatih kesabaran, mengembangkan koordinasi mata dan tangan dalam melatih konsentrasi, dapat membangkitkan minat anak, serta menjadikan anak terampil dan kreatif.

c. Motif kerajinan menganyam

Prinsip kerja pada teknik menganyam baik tradisional maupun dengan alat modern adalah sama. Untuk kerajinan anyaman selalu menggunakan alat tradisional baik cara penyiapan bahan maupun proses. Bahan menjadi karya anyaman. Pamadhi (2016) motif menganyam ada 3 macam yaitu:

1) Motif lurus

- a) Anyaman sasak, yaitu teknik susup menyusup antara pakan dan lungsi dengan langkah satu-satu atau diangkat satu ditinggal satu timpang tindih sebagai berikut:
 - 1) Menyiapkan lungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan
 - 2) Ujung lungsi bagian pangkal ditindih dengan kayu supaya lungsi tidak bergerak
 - 3) Angkat lungsi untuk nomor ganjil, agar memudahkan untuk memasukkan pakan
 - 4) Susupkan pakan di antara lungsi bernomor ganjil dan nomor genap
 - 5) Lungsi yang diangkatembalikan seperti semula sehingga menutup pakan

b) Anyaman kepar, adalah susup menyusup antara lungsi dan pakan dengan langkah dua-dua atau lebih.

Langkah atau tekniknyanya:

- 1) Menyiapkan lungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan
- 2) Ujung lungsi bagian pangkal ditindih dengan kayu, agar tidak berubah pada waktu menganyam
- 3) Pangkal lungsi secara berpaut-pautan dengan langkah diangkat dua ditinggal dua
- 4) Susupkan pakan di antara lungsi yang telah diangkat dua-dua
- 5) Lungsi yang tadinya diangkat dikembalikan seperti semula, sehingga menutup pakan dengan rapi

2) Motif biku/serong

Anyaman buku/serong adalah anyaman yang lungsi dan pakannya dibuat seorang (miring) ke arah kiri dan kanan dengan posisi 45 derajat dari letak penganyamnya.

3) Motif truntun

Anyaman motif truntun adalah perpaduan antara anyaman tegak dengan anyaman serong sehingga membentuk segi enam, kemudian disusupi iratan yang lebih kecil.

d. Menganyam dengan kain flanel

Kain flanel atau *felt* bisa dijadikan bahan dasar untuk membuat aneka kerajinan salah satunya anyaman, kain ini merupakan kain khusus untuk membuat kerajinan tangan karena seratnya yang halus. Kain ini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki kain lain. Flanel mudah dibentuk, mudah di gunting maupun di tempel serta kain ini mempunyai beragam pilihan warna sehingga mudah untuk dipadukan.

Linawati (2010:9) flanel atau *felt* adalah kain tebal yang serbaguna, merupakan kain bertekstur lembut dan kaya akan warna yang terbuat dari serat wol. Menganyam untuk anak usia dini tidak sama dengan teknik menganyam biasanya, menganyam untuk anak usia dini tidak dilakukan dengan teknik yang kompleks, namun masih dalam tahap teknik dasar dan sederhana serta menggunakan bahan yang mudah untuk anak. dalam kegiatan ini teknik yang digunakan untuk menganyam bagi anak yaitu teknik anyaman sasak di mana teknik ini cuma susup menyusupkan antara

pakan dan lungsi dengan langkah satu-satu. Namun dalam penelitian ini peneliti menyediakan bahan untuk menganyam dengan ukuran yaitu 3 cm untuk lebar dalam anyamannya.

e. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan menganyam kain flanel

Bahan mempunyai peranan penting dalam membuat suatu karya termasuk salah satunya menganyam. Pamadhi (2016), adapun bahan yang dapat digunakan dalam menganyam adalah: bambu tali, rotan hini, rotan pitrit, pandan, mendong, *blarak* atau janur, kertas, plastik, karet, kain, daun pisang. Sedangkan alat yang digunakan dalam menganyam yaitu lem, paku, pelintur, pewarna, pisau, gergaji potong, gunting, *cutter*, kuas, penyuaq, dan penggaris.

Namun subjek dalam penelitian ini adalah bahan olahan yaitu kain flanel dalam kegiatan menganyam, dan kegiatan anyaman untuk anak usia dini dimulai dari yang sederhana Adapun peralatan utama yang dibutuhkan dalam membuat anyaman kain flanel yaitu:

1. Alat: Gunting, penggaris
2. Bahan: Spidol, kain flanel, lem

f. Langkah-langkah membuat anyaman kain flanel

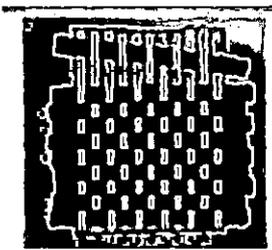
Adapun langkah-langkah kegiatan menganyam kain flanel adalah:

- 1) Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan dalam membuat anyaman, seperti kain flanel, gunting, dan lem.
- 2) Anak mengamati alat dan bahan yang dipersiapkan guru.
- 3) Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penjelasan terkait alat dan bahan yang digunakan. Mintalah anak melakukan kegiatan, anak mulai mengunting kain flanel yang sudah diberi pola lurus untuk pakannya.
- 4) Anak mulai menganyam yaitu memasukkan pakan ke dalam lungsi kain flanel.
- 5) Anak menyusun anyaman (pakan dan lungsi).
- 6) Anak menempel pola bingkai ke anyaman.
- 7) Instruksikan anak untuk menyusun pakan dan lungsi serta menempel bingkai supaya anyaman lebih rapi dan bagus.

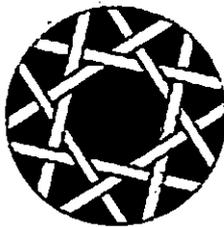
g. Pengertian menganyam

Menganyam adalah suatu kegiatan keterampilan yang bertujuan untuk menghasilkan aneka benda/barang pakai dan seni yang dilakukan dengan saling menyusupkan atau menumpangkan tindihkan bagian-bagian bahan anyaman secara bergantian (Sumanto, 2005). Menganyam adalah kegiatan menjalinkan pita atau iratan yang disusun menurut arah dan motif tertentu. Menganyam diartikan juga suatu teknik menjalinkan lungsi dengan pakan. Lungsi adalah pita/iratan anyaman yang letaknya tegak lurus terhadap si penganyam. Pakan adalah pita/iratan yang disusupkan pada lungsi dan arahnya berlawanan/melintang pita/iratan yang disusupkan pada lungsi dan arahnya berlawanan/melintang terhadap lungsi.

Menurut arah sumbu dan jumlah pita/iratan yang disusupkan dapat dibedakan anyaman dua sumbu, anyaman tiga sumbu dan anyaman empat sumbu. Anyaman dua sumbu atau anyaman silang memiliki ciri yaitu menampilkan jalinan pita/iratan yang saling tegak lurus atau miring. Misalnya anyaman silang tunggal/anyaman silang ganda/enam keping. Anyaman tiga sumbu cirinya yaitu akan menghasilkan bentuk anyaman jarang/renggang dengan ciri menampilkan pola segi enam beraturan. anyaman empat sumbu dibuat dengan menggunakan empat sumbu yaitu ada yang tegak mendatar dan ada yang miring sehingga akan menampilkan ciri berbentuk pola anyaman segi delapan beraturan. Seperti contoh berikut ini.



1



2



3

Contoh. (1) Anyaman 2 Sumbu. (2) Anyaman 3 Sumbu. (3) Anyaman 4 Sumbu.

Sumber. Hhtp

Adapun dasar sederhana dengan menggunakan bahan kertas berwarna, pita, janur, daun pisang dan lainnya. Dalam penerapannya diperlukan pemilihan bahan dan motif anyaman yang disesuaikan dengan kondisi setempat dan tingkat kemampuan anak PAUD.

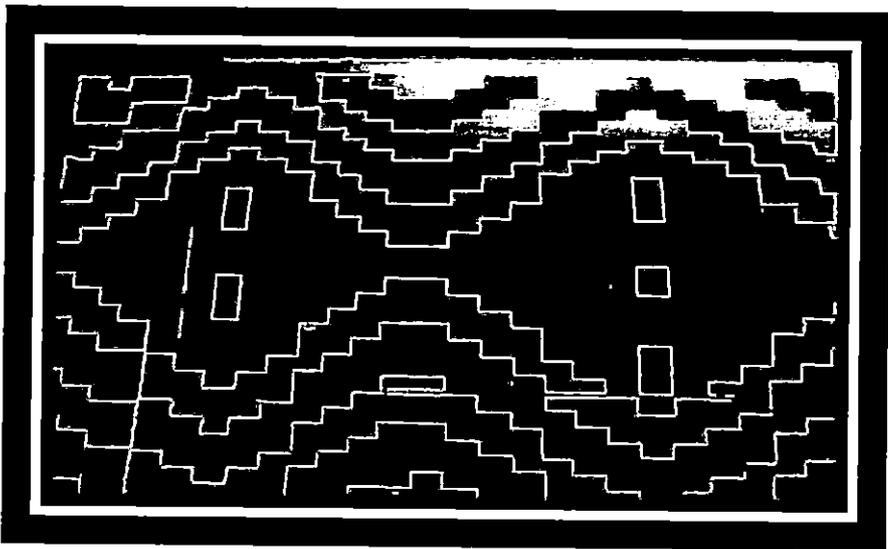
h. Bahan anyaman dan peralatan menganyam

1. Bahan anyaman

Adap beberapa macam jenis bahan anyaman yang dapat digunakan dalam kegiatan praktik keterampilan di PAUD, di antaranya adalah

a. Kertas

Kertas yang digunakan untuk praktik menganyam di PAUD adalah jenis kertas yang cukup tebal sehingga akan lebih mudah dalam penggunaannya dan bisa menghasilkan bentuk anyaman yang baik. Jenis kertas tersebut yaitu kertas gambar, kertas manila, kerta buffalo, kertas asturo, dan kertas berwarna/hias lainnya.



Gambar. Anyaman dari Kertas Berwarna
(Koleksi Farida Mayar)

b. Daun pisang

Penggunaan daun pisang pada kegiatan praktik menganyam diperuntukkan untuk mencoba membuat motif/bentuk anyaman yang bersifat sementara. Gunakan daun pisang yang sudah cukup tua dan lembaran cukup lebar. Dalam penggunaannya daun pisang dirobek mengikuti serat daun dengan ukuran antara 1cm-2cm, kemudian dibentuk anyaman sesuai motif yang diinginkan.

c. Daun kepala (janur)

Penggunaan bahan daun kelapa (janur) pada kegiatan praktik keterampilan di PAUD antara lain dapat dilakukan untuk melatih anak membuat anyaman yang berbentuk antara lain anyaman pita, anyaman yang berupa lembaran/motif anyaman tunggal, anyaman ganda, dan anyaman lainnya.

d. Pita

Bahan yang digunakan untuk membuat anyaman yaitu pita kado (pita sintesis) dan bukan pita kain. Lebar pita disesuaikan dengan bentuk anyaman yang akan dibuat.

e. Bahan anyaman lainnya dapat disesuaikan dengan ketersediaan di lingkungan sekitar. Misalnya bahan alam seperti daun pandan, enceng gondok dan sebagainya.

2. Peralatan menganyam

Peralatan menganyam yang digunakan yaitu: (1) gunting digunakan untuk memotong lembaran kertas yang akan digunakan untuk membuat bagian-bagian anyaman, (2) alat ukur yaitu penggaris yang digunakan untuk menentukan ukuran panjang dan lebar sewaktu menyiapkan bagian-bagian anyaman, (3) bahan pembantu yaitu lem kertas dan lainnya.

3. Menganyam dasar tunggal

1. Menganyam dasar tunggal adalah cara pembuatan bentuk anyaman dan sumbu silang dengan menerapkan langkah anyaman satu-satu. Anyaman dasar tunggal disebut dengan motif anyaman sasak atau *warek*. Ciri anyaman tunggal ini adalah dengan menampilkan jalinan bagian-bagian bahan anyaman berselang seling satu di atas dan satu di bawah secara berganda sampai dihasilkan bentuk anyaman sesuai dengan diinginkan.

Dilihat dari hasil anyaman dasar tunggal dapat dibedakan (a) anyaman datar dua dimensi, (b) anyaman bentuk benda tiga dimensi.

a. Anyaman dasar tunggal

Anyaman dasar tunggal adalah bentuk anyaman yang lebih mengutamakan kesan datar searah, motif anyaman hanya baik dilihat dari satu arah. Contoh anyaman diinding (*gedeg*), anyaman tempat menjemur (*teple*), tikar, kipas, dan motif anyaman yang dibuat lembaran (*illap*). Anyaman dua dimensi yang dibuat oleh pengrajin biasanya digunakan untuk dinding, penyekat ruangan, penutup langit-angit, membuat topi, tas, tempat majalah, model kuda lumping dan sebagainya.

Pada kegiatan praktik menganyam dasar tunggal dua dimensi di PAUD dapat dibuatnya. Dengan menggunakan bahan kertas berwarna, daun pisang, daun kelapa dan lainnya.

b. Anyaman dasar tunggal tiga dimensi

Anyaman dasar tunggal tiga dimensi atau anyaman bentuk benda adalah anyaman yang dibuat dengan lebih mengutamakan kesan secara utuh atau bulat. Sehingga benda anyaman ini dapat digunakan/difungsikan sebagai tempat wadah menaruh sesuatu secara praktis.

8

MEMBENTUK

A. Membentuk

1. Pengertian Membentuk

Membentuk adalah proses kerja seni rupa dengan maksud untuk menghasilkan karya tiga dimensi (trimatra) yang memiliki volume dan ruang, dalam tataan unsur rupa yang indah dan artistik (Sumanto, 2005). Membentuk merupakan kegiatan seni rupa sebagai perwujudan suatu ide, gagasan dari bentuk yang sudah ada atau kreasi ciptaan yang baru (murni). Secara umum membentuk adalah kegiatan membuat karya seni rupa tri matra (tiga dimensi) yang hasilnya berupa, patung atau barang pakai seperti asbak, periuk, kendi dan sebagainya. Membentuk bisa berupa patung manusia, binatang, tumbuhan, dan benda (Mayar, 2016). Sedangkan secara khusus membentuk berkaitan dengan kegiatan membuat karya seni tiga dimensi yang berbentuk seni patung (*sculpture*), seni pahat dan termasuk juga seni relief.

Membentuk//mematung adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau *kasting* (dengan cetakan). Seiring dengan perkembangan seni patung modern, maka karya-karya seni membentuk patung menjadi semakin beragam, baik bentuk maupun bahan dan teknik yang digunakan, sejalan dengan perkembangan teknologi serta penemuan bahan-bahan baru.

Membentuk atau mematung dapat dilakukan melalui beberapa cara misalnya dengan membutsir, memahat atau mengukir, mencetak atau menuang dan sebagainya. Cara mematung tersebut berkaitan dengan jenis dan karakter bahan yang digunakan baik itu bahan alam atau bahan buatan. Sedangkan dalam perwujudannya karya seni patung bisa berupa objek manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, benda alam atau abstrak baik yang

mengarah pada bentuk *figurative* atau *non figurative* sesuai kreasi senimannya/gaya, di antaranya adalah gaya naturalisme, realisme, ekspresionisme, suryalisme, kubisme, konstruktivisme, abstrak dan lainnya. Dalam hal ini menunjukkan bahwa setiap seniman/pematung akan memiliki karakteristik karya yang dapat menampakkan adanya suatu gaya/aliran tertentu. Misalnya pematung Edy Sunarso dengan gaya naturalisme, pematung Nyoman Cokot dengan gaya cokatisme (gaya pahatan kayu sesuai dengan bentuk/keadaan bahannya).

2. Tujuan Membentuk

Bentuk patung, arca, relief. Monumen dalam kehidupan manusia akan memberikan peranan pada perkembangan seni rupa dan kekayaan budaya bangsa. Kehadiran bentuk-bentuk patung tidak hanya sebagai media perwujudan ide, perasaan kenangan indah semata, melainkan mempunyai manfaat tertentu sesuai tujuan pembuatannya. Adapun tujuan membentuk adalah sebagai berikut.

a. Sebagai benda hias

Keberadaannya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan jiwa, perasaan berkaitan dengan upaya dalam mendapatkan rasa keindahan (*esthetis*), kesenangan (hiburan), kenikmatan dan untuk menghias melalui seni patung tersebut dimaksudkan untuk mengungkapkan/menyuguhkan nilai-nilai artistik yang diharapkan dapat memberikan kepuasan, pesona, sentuhan rasa indah, rasa seni bagi pengamat. Misalnya dengan penataan/pemajangan bentuk-bentuk patung, relief pada pertamanan kota, objek wisata, rumah tangga dan gedung-gedung perkantoran dan lainnya. Semuanya merupakan perwujudan dari tujuan membentuk sebagai benda barang hiasan.

b. Sebagai media ritual

Kegiatan ritual keagamaan yang menghadirkan bentuk patung dimaksud sebagai perwujudan nilai-nilai kepercayaan, kesucian, kebenaran dari ajaran yang dianutnya. Misalnya dalam kehidupan penganut agama Hindu keberadaan suatu bentuk patung (patung Budha) dijadikan sebagai sarana atau perlengkapan dalam kegiatan upacara keagamaan yang dilakukannya dengan tujuan agar dapat

terwujudnya suasana khidmat dan mendapatkan keselamatan. Di samping itu keberadaan patung Budha, patung dewa dalam bangunan candi, pura juga merupakan contoh dari tujuan membentuk sebagai media ritual.

c. Sebagai media ekspresi media ekspresi

Diciptakannya suatu bentuk patung dan relief semata-mata maksud ungkapan perasaan (ekspresi) dari menciptakan yang bersifat bebas, spontanitas dan individual. Sebagai perwujudan ekspresi karya membentuk dapat berupa visualisasi dari berbagai ungkapan perasaan, pengalaman, perwujudan hasil pengamatan baik yang indah maupun yang tidak indah. Sehingga dimungkinkan karya ekspresi tersebut bentuk dan gayanya sangat beragam dengan keunikan yang spesifik. Sebagai media ekspresi karya seni patung dapat menghasilkan bentuk-bentuk yang orisinal/asli sebagai karya ekspresi murni, atau yang bersifat hasil karya pengubahan/duplikasi dari bentuk yang sudah ada.

d. Sebagai tanda peringatan/momen

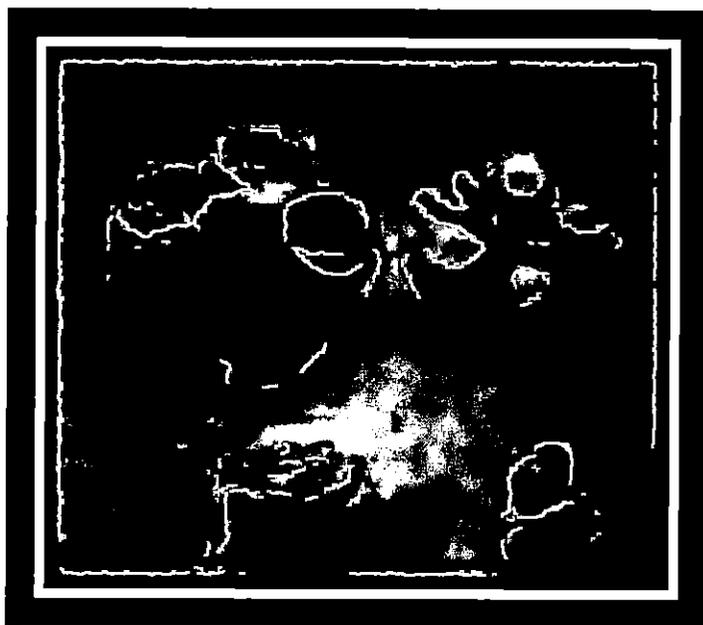
Tujuan ini dimaksud sebagai perwujudan untuk melestarikan mengabadikan mengenang peristiwa sejarah yang bernilai strategis dan simbolis bagi suku bangsa dan daerah. Dibangunnya patung-patung kepahlawan, monumen, tugu peringatan, prasasti diorama, candi dan lainnya sebagai wujud peranan dan tujuan membentuk sebagai tanda peringatan/momen. Hal yang demikian juga dimaksud sebagai wujud untuk melestarikan nilai-nilai perjuangan, kepahlawan dan peradaban budaya bangsa. Contoh tugu patung Siti Manggopoh, pahlawan Sumatra Barat; bengkuang dan markisa perbatasan Padang Solok; bengkuang, kelapa, dan harimau di perbatasan Pariaman dengan Agam; patung revolusi lubang buaya di Jakarta, tugu Monas di Jakarta, dan lain-lain.

B. Pengetahuan Bahan dan Alat Membentuk

Secara umum bahan dan alat yang digunakan untuk membentuk adalah semua jenis bahan alam dan buatan yang keadaannya utuh, pasta, lembaran batangan dan sebagainya. Sesuai karakteristik setiap jenis bahan membentuk tersebut dapat dikelompokkan: (1) bahan yang memiliki sifat

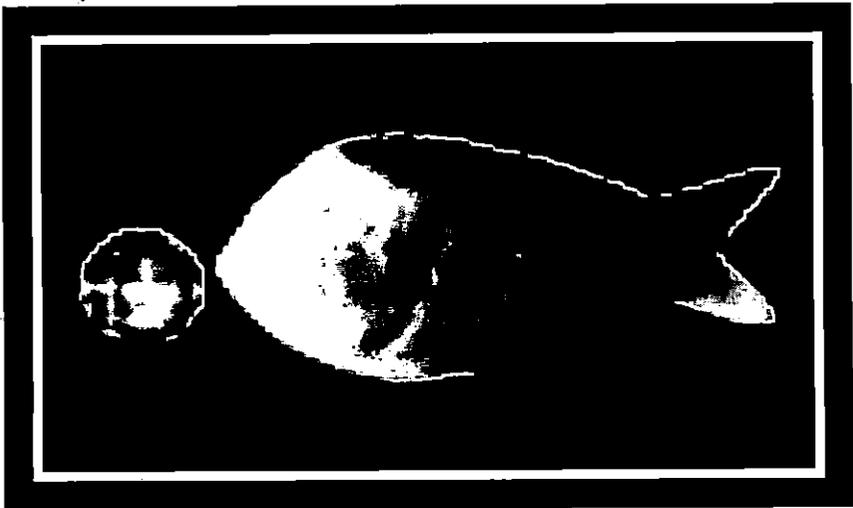
lentur atau lunak. contohnya tanah liat, plastisin/lilin mainan, adonan bubuk kertas, adonan semen, adonan serbuk gergaji, (2) bahan yang memiliki sifat keras, contohnya kayu, batu, batu cadas, lilin, sabun batangan, balok es, (3) bahan yang sifatnya encer/cair contohnya cairan lilin, cairan logam dan lainnya.

Bahan membentuk menurut asalnya dibedakan yaitu bahan alam, bahan buatan, bahan sisa/limbah. Selain itu kita mengenal adanya bahan baku, bahan jadi, bahan setengah jadi, bahan pembantu pelengkap dan sebagainya. Untuk membentuk haruslah disesuaikan dengan jenis bahan yang dipilih dan teknik pembuatannya. Membentuk dengan menggunakan jenis bahan yang sifatnya lunak selain bisa dikerjakan secara langsung dengan tangan juga diperlukan bantuan peralatan yang sesuai. Contoh membentuk dengan bahan lunak *playdough* seperti adonan tepung dapat dilihat di bawah ini dapat dibuat oleh anak usia dini.



Gambar. Membentuk dengan Bahan Lunak dari Adonan Tepung

Untuk membentuk dengan bahan yang sifatnya keras digunakanlah peralatan yaitu pahat/tatah, palu, gergaji, kertas gosok (ampelas) dan lainnya. Peralatan pahat jenisnya disesuaikan dengan tingkat kekerasan bahan yang digunakan. Misalnya pahat untuk kayu hanya digunakan untuk mengukir pada bahan jenis kayu. Sedangkan untuk memahat dengan menggunakan bahan batu cadas juga digunakan jenis pahat yang khusus untuk batu ini bisa dilakukan untuk anak sekolah dasar ke atas. Khusus untuk anak usia dini dari bahan yang lunak seperti sabun, lilin, adonan tepung, tepung kertas, serbuk gergaji, roti tawar, dan lain-lain, dapat dilihat di bawah ini.



Gambar. Ukiran dari Sabun

1. Karakteristik ukuran hasil membentuk

Berdasarkan besar kecilnya patung dapat dibedakan ke dalam ukuran *statue*, *kehidupan*, *heroic* dan *kolosal*.

- a. *Statue* adalah suatu karya seni patung yang dibuat dengan ukuran sangat kecil kurang dari 30 cm, atau dengan ukuran lebih dari objek aslinya. Misalnya patung untuk hiasan gantungan kunci, patung untuk hiasan di dalam almari dan lainnya.

- b. *Kehidupan* adalah patung yang dibuat dengan ketinggian/besar kurang dari 2 meter, atau ukurannya sama besar dengan objek aslinya.
- c. *Heroic* atau kepahlawan adalah patung yang mempunyai ukuran tinggi lebih dari 2 meter, atau dengan ukuran lebih besar dari objek aslinya. Contohnya patung para pahlawan.
- d. *Kolosal* adalah ukuran patung yang dibuat sangat besar, tingginya lebih dari 5 meter. Contoh patung Budha di Malaysia, Budha di Candi Mendut Indonesia, patung Spink di Mesir, patung Liberty di Amerika, patung angkatan laut di Surabaya. patung Siti Manggopoh di Sumatra Barat.

2. Macam-macam teknik membentuk (membutsir)

1. Membutsir

Membutsir atau *modelling* yaitu teknik membentuk/mematung dengan menggunakan bahan yang sifatnya masih lentur atau lunak. Proses membutsir dilakukan dengan cara membentuk secara langsung bahan yang dipilih digunakan dengan tangan atau memakai bantuan alat-alat butsir (sudip) dalam proses membutsir kedua tangan dapat dengan mudah menekan, memijit, menambahkan dan mengurangi bahan tersebut sampai dihasilkan model/bentuk patung yang diinginkan. Berkarya seni membutsir cukup mudah dikerjakan, sehingga bisa dilakukan oleh anak usia dini.

Membutsir untuk anak usia dini dapat menggunakan bahan berupa seperti: tanah liat, plastisin, adonan bubur kertas, roti tawar, roti kering, adonan tepung dan lainnya. Tanah liat yaitu bahan alam yang telah dijadikan adonan yang lentur atau tanah liat dan siap untuk digunakan membutsir. Kelenturan adonannya akan dipengaruhi hasil butsiran yaitu tidak mudah retak atau pecah pada saat proses pengeringan sebaiknya tidak kena sinar matahari langsung. Menyiapkan adonan tanah liat yang memiliki atau kelenturan yang baik harus dimulai dari pemilihan jenis tanah liat yang bersih, halus dan kemudian dibuat adonan yang lentur tidak terlalu lunak atau terlalu keras homogen antara air dengan tanah liat

tidak lengket tanah liat pada tangan. Membutsir dengan adonan tanah liat dilakukan dengan menekan-nekan, memijit, meremas secara langsung dengan tangan, hasil butsir dihaluskan sampai diperoleh model yang diinginkan, alat dan bahan dipersiapkan sudah bersih dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Membentuk dengan tanah liat

Bahan yang diperlukan:

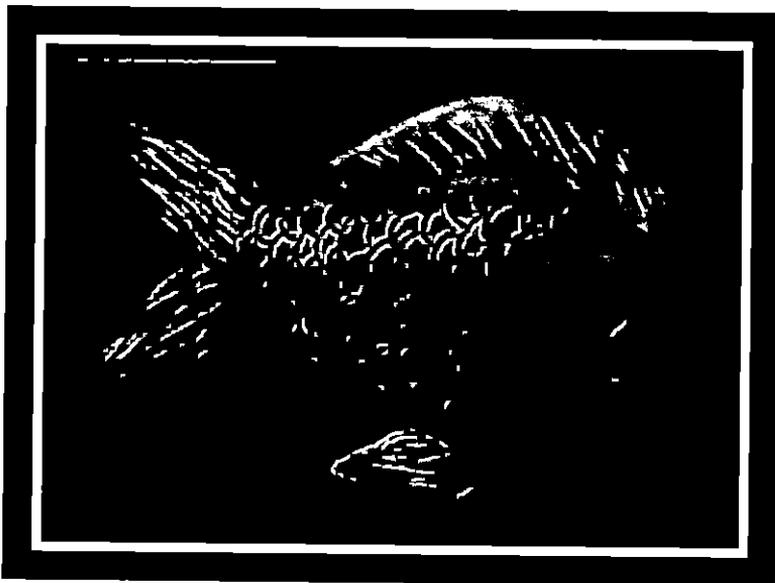
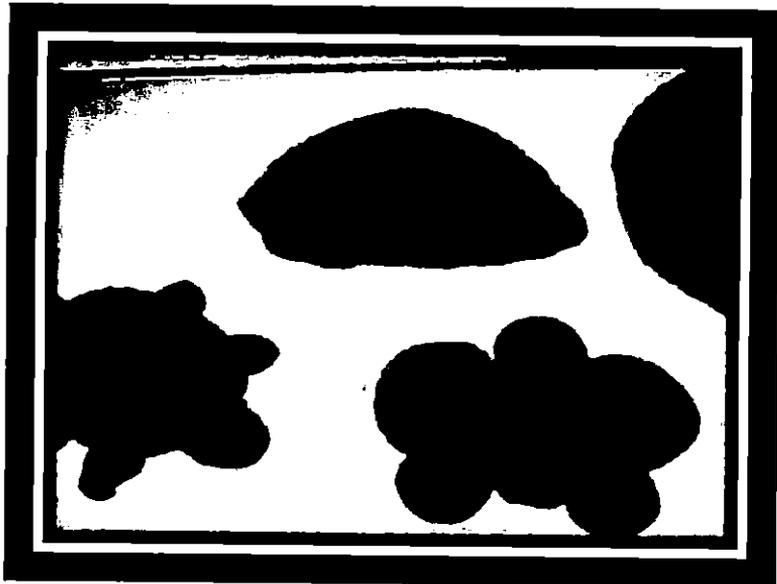
Tanah liat, air, bubur tanah liat secukupnya, sudip, alat bantu lainnya.

Kelengkapan lainnya:

Meja kerja dan kain jeans kalau dapat untuk pengalasnya.

Langkah kerja:

- 1) Tanah liat dibentuk dengan cara ditekan-tekan, dipijit-pijit atau diremas-remas dengan air/bubur tanah liat secukupnya secara langsung dengan kedua tangan.
- 2) Buat model yang diinginkan oleh siswa sesuai dengan ide dan gagasan mereka. Seperti buah-buahan, yaitu buah apel, pir, jeruk, anggur, duku, belimbing, bengkuang, jambu air, jambu biji, tomat, cabai, wortel, kentang, ubi jalar, singkong dan lain-lain.
- 3) Setelah dihasilkan bentuk patung selanjutnya perlu dihaluskan atau dihias agar kesannya lebih baik.
- 4) Selanjutnya patung dikeringkan dengan cara diletakkan ditempat terbuka dan jangan langsung dijemur dipanas matahari agar tidak retak/pecah.



Gambar. Membentuk dari Tanah Liat
<https://www.google.com/search?q=kerajinan+tangan+dari+tanah+liat>

Untuk petunjuk dari guru di sekolah mengajarkan membentuk dari bahan tanah liat.

- a. Sekolah/guru supaya menyiapkan bahan tanah liat yang sudah berupa balok-balok atau bulatan agak besar untuk dibagikan kepada setiap anak. Siapkan pula plastik kalau dapat dasar kain perca dari jeans untuk alas meja atau tempat meletakkan tanah liat.
- b. Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan tanah liat dengan ukuran cukup besar supaya bisa diamati oleh semua anak dengan jelas. Selain itu lengkapi peragaan tersebut dengan gambar langkah-langkah membentuk mainan model buah-buahan atau model binatang yang diperagakan di depan kelas dan contoh hasil membentuk mainan yang sudah jadi dengan baik.
- c. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya dan mencuci tangan dengan sabun.
- d. Setiap tahapan membentuk patung tanah liat yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan dan sebagainya.

b. Plastisin

Plastisin adalah jenis bahan buatan siap pakai yang memiliki sifat lentur dan dijual dalam bentuk balok-balok dalam kemasan plastik. tangan atau tempat mainan atau patung dan tidak mengotori tangan atau tempat kerja serta dapat digunakan sewaktu-waktu sehingga sangat praktis sebagai media berkreasi seni rupa bagi anak usia dini.

- a. Adonan bubur kertas dibuat dari kertas bekas/kertas koran yang dihancurkan kemudian dicampur dengan lem kanji sampai diperoleh adonan yang lentur.

2. Memahat

Memahat adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya keras. Dalam proses penggarapannya digunakan

bantuan alat-alat pahat/tatah ukir dan kelengkapan memahat lainnya sesuai jenis bahan yang dipilih. Memahat sederhana bisa digunakan bahan balok plastisin dengan alat pahat tumpul dari plastik. Misalnya untuk membuat model-model patung, relief atau ukiran seperti pada benda kerajinan tangan, cenderamata, aksesoris dan sebagainya. Secara khusus memahat yang dimaksud di sini adalah proses berkarya seni rupa tiga dimensi yang hasilnya berupa seni patung atau seni pahat.

Adapun bahan yang digunakan oleh para pematung yaitu kayu, batu cadas, lilin, balok es dan sejenisnya. Namun untuk kegiatan memahat bagi anak-anak bila sudah memungkinkan bisa menggunakan bahan yang lebih mudah dipahat misalnya sabun batang.

3. Mencor/menuang

Menuang/mencor yaitu teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya encer atau cair sehingga dalam proses pembuatan harus menggunakan alat bantu cetakan sesuai model patung yang diinginkan. Melalui teknik mencor bisa dihasilkan karya patung atau relief dengan bentuk yang sama dengan jumlah yang banyak. Sebelum dilakukan pengecoran terlebih dahulu harus dibuat model yang biasanya dibuat dari tanah liat kemudian baru dilanjutkan dengan pembuatan cetakannya pada model tersebut dari bahan GIPS. Bahan dan perlengkapan pengecor yaitu: (a) tanah liat untuk pembuatan model, (b) gips untuk membuat cetakan, (c) bahan berbentuk adonan cair sebagai bahan mencor, misalnya cairan lilin, (d) minyak pelumas (vaselin) untuk mengoles permukaan cetakan sebelum digunakan mengecor, (e) tempat/wadah untuk menyiapkan cairan bahan mengecor, dan (f) bahan/peralatan pelengkap lainnya.

4. Menyusun/konstruksi

Menyusun/konstruksi yaitu teknik membentuk dengan menggunakan bahan berupa aneka bahan alam, bahan buatan, bahan limbah dan lainnya. Contohnya bahan yang berbentuk balok, lembaran, bahan jadi, bahan setengah jadi, potongan bahan limbah. Dari aneka jenis bahan tersebut dalam proses pembuatan dilakukan dengan menyusun/mengonstruksi dan memanipulasikan bahan yang

dipilih menjadi kreasi bentuk patung. Sehingga dihasilkan karya yang unik, misalnya model figur binatang, robot-robotan, abstrak dan lainnya.

Patung konstruksi yang dibuat dari penggabungan bagian-bagian bahan dan proses pembuatannya bisa dilem, dipaku, dilas sesuai jenis dan bahan yang digunakan. Sebagai contoh untuk membuat patung dari bahan karton dikerjakan dengan cair dilem. Patung konstruksi dari bahan limbah kayu, maka bagian potongan kayu tersebut saling dipaku atau dilem. Demikian juga untuk membuat patung konstruksi dari bahan limbah logam, maka pembuatannya dilakukan dengan di las atau disolder.

Berikut ini contoh-contoh membentuk pembelajaran di PAUD.

3. Membentuk model mainan dan hiasan dari bahan plastisin

1. Bahan peralatan

- a. Bahan: Plastisin (satu balok/bungkus satu warna)
- b. Peralatan: Sudip. Kalau tidak ada bisa menggunakan lidi atau alat bantu lainnya.
- c. Kelengkapan lain: Karton untuk meletakkan hasil membentuk.

2. Langkah kerja

- a. Plastisin dibentuk model mainan secara langsung dengan tangan. Misalnya bentuk buah apel, belimbing, jambu, pisang, manggis, anggur, dan lainnya.
- b. Hasil yang telah dibentuk selanjutnya dirapikan, dihaluskan dan dihias dengan menggunakan alat bantu yang telah disediakan.
- c. Setelah selesai hasil membentuk model mainan diletakkan di atas dasar karton.

3. Hasil membentuk dengan bahan plastisin

- a. Model mainan buah-buahan
- b. Model mainan alat-alat rumah tangga
- c. Semua tema bisa dilakukan dengan plastisin

4. Petunjuk mengajarkan membentuk mainan dari bahan plastisin

- a. Sekolah/guru menyiapkan bahan plastisin. Untuk lingkungan desa bila plastisin sukar diperoleh bisa menggunakan bahan alam (tanah liat).

- b. Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk mainan dengan menggunakan peragaan tersebut dengan gambar langkah-langkah membentuk mainan model buah-buahan atau model peralatan rumah tangga yang ditempelkan di papan tulis dan contoh hasil membentuk mainan yang sudah jadi.
- c. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya.
- d. Setiap tahapan membentuk mainan yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan dan sebagainya.

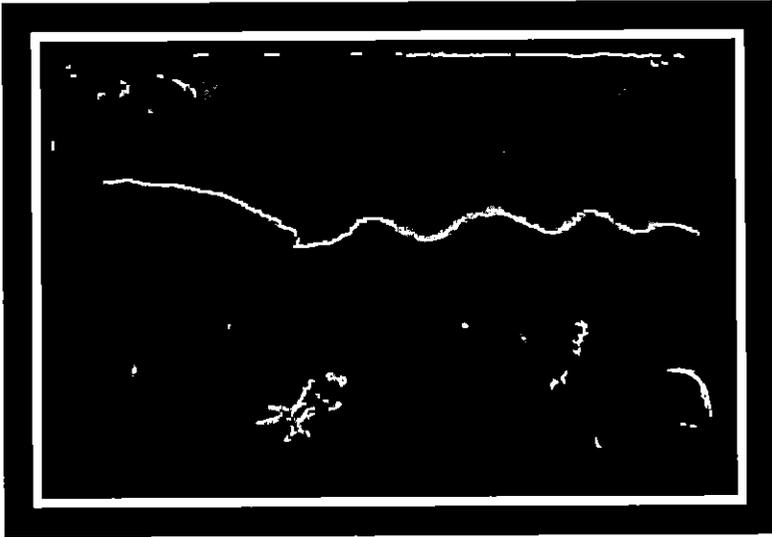
4. Membentuk model relief dari bahan plastisin

1. Bahan dan peralatan

- a. Bahan: Plastisin (satu balok/bungkus satu warna)
- b. Peralatan: Sudip. Kalau tidak ada bias menggunakan lidi atau alat bantu lainnya.
- c. Karton untuk alas meletakkan plastisin yang akan dibentuk relief dengan ukuran 15 cm X 15 cm, atau sesuai keinginan.

2. Langkah kerja

- a. Plastisin dibentuk bidang dasar di atas karton dengan ketebalan 1 cm.
- b. Bidang dasar yang telah dibentuk dari plastisin tersebut selanjutnya ditoreh atau digores dengan menggunakan lidi atau alat yang ujungnya agak runcing. Misalnya goresan membentuk benda, pohon, binatang gambar orang, rumah, gambar buah-buahan, angka, huruf dan sebagainya, dapat dilihat pada contoh di bawah ini.



Gambar. Relief dari Plastisin
<https://www.google.com/search?q=contoh>

3. Petunjuk mengajarkan membentuk relief dari bahan plastisin

- a. Sekolah/guru diharapkan menyiapkan bahan plastisin yang sudah berbentuk dasaran yang sudah siap untuk dibentuk relief. Untuk lingkungan desa bila plastisin sukar diperoleh bisa menggunakan bahan alam (tanah liat). Bila menggunakan bahan tanah liat alasi tempat kerja dengan kertas koran.
- b. Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk relief dengan menggunakan peraga yang ukurannya lebih besar. Selain itu lengkapi peragaan tersebut dengan gambar langkah-langkah membentuk relief yang ditempelkan di papan tulis dan contoh hasil membentuk relief yang sudah jadi dengan baik.
- c. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya dan membersihkan/mencuci tangan.
- d. Setiap tahapan membentuk relief yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan dan sebagainya.

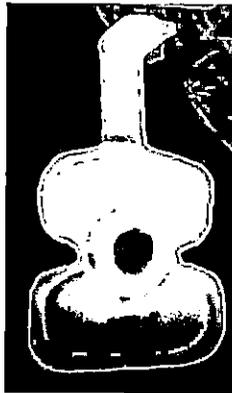
5. Membentuk model patung dari bahan plastisin

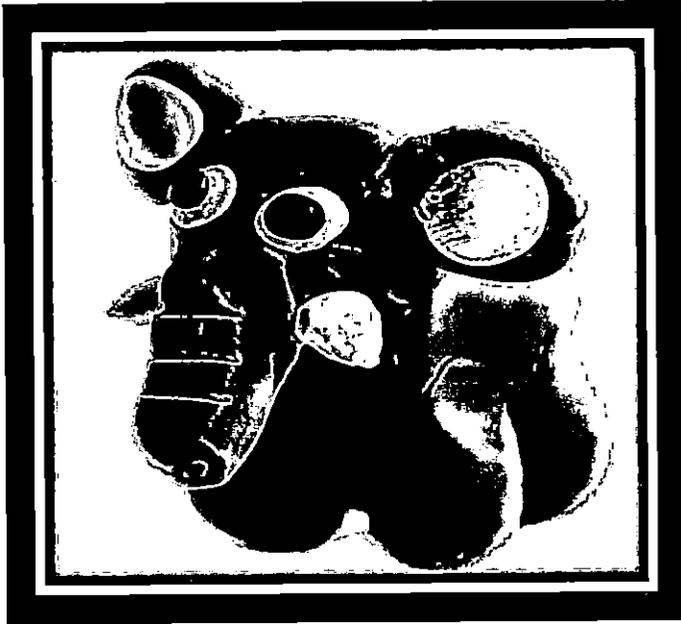
1. Bahan dan peralatan

- a. Bahan: Plastisin (satu balok berbagai warna)
- b. Peralatan: Sudip. Kalau tidak ada bisa menggunakan lidi atau alat bantu lainnya.
- c. Kelengkapan lain: Karton untuk alas meletakkan hasil membentuk.

2. Langkah kerja

- a. Plastisin dibentuk model patung binatang secara langsung dengan tangan. Misalnya bentuk anak ayam, angsa, ikan, ular, kucing, siput dan sebagainya.
- b. Hasil yang telah dibentuk selanjutnya dirapikan, dihaluskan dan dihias dengan menggunakan sudip, atau alat bantu lainnya.
- c. Setelah selesai hasil membentuk model mainan diletakkan di atas karton.





<https://www.google.com/search?q=contoh+patung+dari+plastisin>



Gambar. Patung dari plastisin

<http://iffadewi017.blogspot.co.id/2012/07/patung-plastisin.html>

3. Petunjuk mengajarkan membentuk mainan dari bahan plastisin

- a. Sekolah/guru menyiapkan bahan plastisin. Untuk lingkungan desa bila plastisin sukar diperoleh bisa menggunakan bahan alam (tanah liat).
- b. Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk patung dengan menggunakan peragaan yang ukurannya lebih besar. Selain itu lengkapi peragaan tersebut dengan gambar langkah-langkah membentuk patung model binatang yang ditempelkan di papan tulis dan contoh hasil membentuk patung binatang yang sudah jadi dengan baik.
- c. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya.
- d. Setiap tahapan membentuk patung yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan dan sebagainya.

6. Membentuk dari bahan bubur kertas

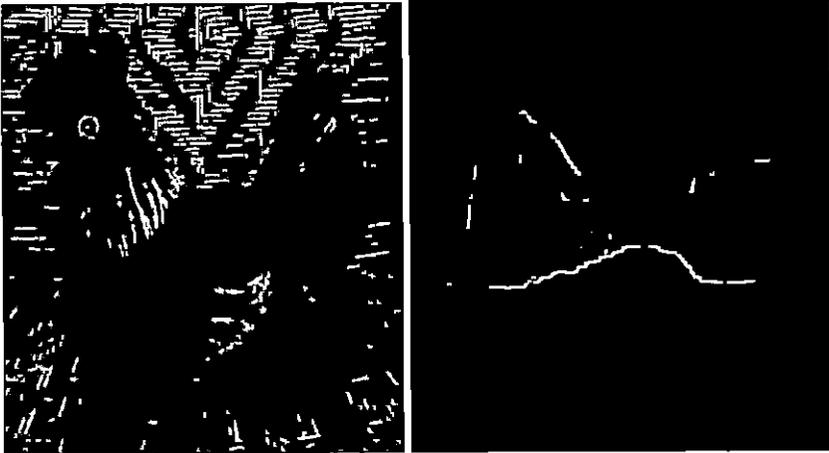
1. Bahan dan peralatan

- a. Bahan: kertas koran, kertas buram, kertas HVS dan sejenisnya.
- b. Peralatan: lem kertas atau lem uhu
- c. Kelengkapan lain: karton untuk alas meletakkan hasil membentuk

2. Langkah kerja

- a. Kertas yang dipilih dibentuk dengan cara digulung secara langsung dengan tangan sampai dan di lem supaya gulungan kertas tidak lepas. Misalnya untuk patung binatang berkaki empat, maka dibuat 3 gulungan untuk kaki depan dan kaki belakang.
- b. Hasil gulungan untuk kaki direkatkan pada gulungan untuk badan dan selanjutnya dirapikan agar hasilnya lebih baik.
- c. Setelah selesai hasil membentuk diletakkan dan di lem di atas dasaran karton.

3. Hasil membentuk patung binatang dari bahan bubur kertas



Gambar Patung Binatang Ayam dan Sandal dari Bubur Kertas.
<http://zhahab.blogspot.co.id/2013/12/cara-membuat-patung-dari-bubur-kertas.html>

4. Petunjuk mengajarkan membentuk patung dari bahan kertas

- a. Sekolah/guru supaya menyiapkan bahan kertas Koran, kertas majalah atau kertas bekas, bisa juga menggunakan kertas lipat atau kertas HVS.
- b. Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk patung dengan peragaan menggulung kertas dan membentuk patung yang ukurannya lebih besar. Selain itu lengkapi peragaan tersebut dengan gambar langkah-langkah membentuk patung binatang yang ditempelkan di papan tulis dan contoh hasil membentuk patung kertas yang sudah jadi dengan baik.
- c. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya.
- d. Setiap tahapan membentuk patung yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan dan sebagainya.

7. Membentuk bebas dari bahan tanah liat

1) Bahan dan peralatan

- 1) Bahan: adonan tanah liat (warna putih atau hitam) secukupnya
- 2) Peralatan: sudip atau alat bantu lainnya
- 3) Kelengkapan lain: alas kerja dari kertas Koran atau plastik

2) Langkah kerja

- a. Tanah liat dibentuk dengan cara ditekan-tekan, dipijit-pijit atau diremas-remas secara langsung dengan kedua tangan sampai dihasilkan bentuk suatu patung. Misalnya patung angsa, patung anak ayam dan lainnya.
- b. Setelah dihasilkan bentuk patung selanjutnya perlu dihaluskan atau dihias agar kesannya lebih baik.
- c. Selanjutnya patung dikeringkan dengan cara diletakkan ditempat terbuka dan jangan langsung dijemur dipanas matahari agar tidak retak/pecah.

3) Hasil membentuk patung binatang dari bahan tanah liat



Gambar. Patung Burung Hantu

<http://tom-gspot.co.id/2012/03/tomkuus-owl-family-clay-sculpture.html>

- 4) **Petunjuk mengajarkan membentuk bebas dari bahan tanah liat**
- Sekolah/guru supaya menyiapkan bahan tanah liat yang sudah berupa balok-balok atau bulatan agak besar untuk dibagikan kepada setiap anak. Siapkan pula kertas Koran untuk alas meja atau tempat meletakkan tanah liat.
 - Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan tanah liat dengan ukuran cukup besar supaya bisa diamati oleh semua anak dengan jelas. Selain itu lengkapi peragaan tersebut dengan gambar langkah-langkah membentuk mainan model buah-buahan atau model binatang yang ditempelkan di papan tulis dan contoh hasil membentuk mainan yang sudah jadi dengan baik.
 - Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya dan mencuci tangan.
 - Setiap tahapan membentuk patung tanah liat yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan dan sebagainya.

8. Membentuk dari bahan tepung

Bahan dan peralatan

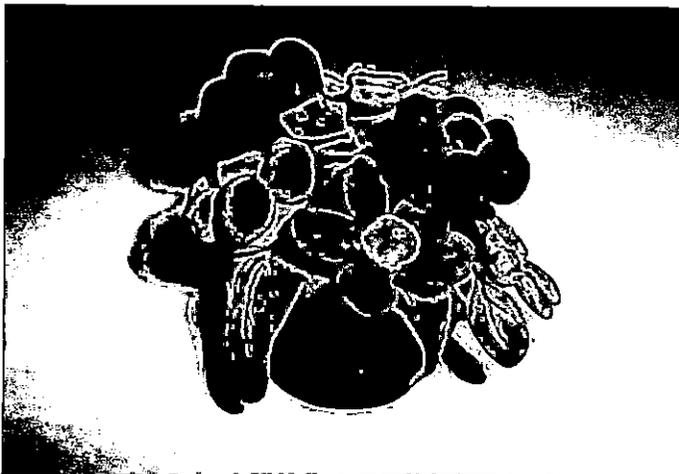
- Bahan: adonan tepung (warna yang telah diwarnai) secukupnya.
- Peralatan: sudip atau alat bantu lainnya
- Kelengkapan lain: alas kerja dari kertas kue atau plastik

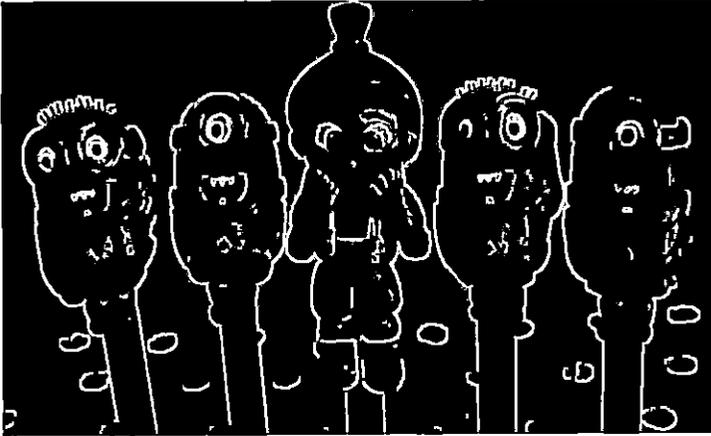
Langkah kerja

- Adonan dibentuk dengan cara ditekan-tekan, dipijit-pijit atau diremas-remas secara langsung dengan kedua tangan sampai dihasilkan bentuk suatu patung. Misalnya patung boneka, angsa, patung anak ayam dan lainnya.
- Setelah dihasilkan bentuk patung selanjutnya perlu dihaluskan atau dihias agar kesannya lebih baik.
- Selanjutnya patung diletakan di piring kertas.

Petunjuk mengajarkan membentuk bebas dari bahan tanah liat

- a. Sekolah/guru supaya menyiapkan bahan tanah liat yang sudah homogen berupa balok-balok atau bulatan agak besar untuk dibagikan kepada setiap anak (tanah liat) siap pakai
- b. Siapkan alas meja dengan beralaskan dasar kain jeans
- c. Siapkan kotak/box plastik tempat tanah liat
- d. Sediakan bubur tanah liat secukupnya
- e. Sediakan air untuk menyemprot tanah liat, disimpan kembali untuk dipakai pada pertemuan berikutnya
- f. Guru diharapkan memandu langkah kerja dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan tanah liat
- g. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat bekerja dan mencuci tangan dengan sabun
- h. Setiap tahapan membentuk dari tanah liat yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan apresiasi penguatan oleh guru misalnya hasil karya kalian bagus
- i. Tahap *finishing*, anak menghaluskan karyanya dan merapikan, serta membersihkan dan sebagainya.
- j. Guru memamerkan hasil karya anak di meja pajangan.
- k. Hasil membentuk dari tepung patung bunga dan boneka





Gambar. Patung dari Clay Tepung Kompas.com/Syahrul Munir
<http://bisnis.keuangan.kompas.com/read/2014/08/01/100000826/Kisah.Sukses>.

9. Membentuk dari bahan roti/biskuit

Bahan dan peralatan

- Bahan: adonan roti/biskuit (adonan ini bisa diwarnai) secukupnya
- Peralatan: sudip atau alat bantu lainnya
- Kelengkapan lain: alas kerja dari kertas kue atau plastik

Langkah kerja

- Adonan dibentuk dengan cara ditekan-tekan, dipijit-pijit atau diremas-remas secara langsung dengan kedua tangan sampai dihasilkan bentuk suatu patung. Misalnya patung boneka, manusia, binatang dan benda lainnya.
- Setelah dihasilkan bentuk patung selanjutnya perlu dihaluskan atau dihias agar kesannya lebih baik.
- Selanjutnya patung diletakkan di piring kertas.

Petunjuk mengajarkan membentuk bebas dari bahan roti/biskuit

- Sekolah/guru supaya menyiapkan bahan roti/biskuit yang sudah berupa balok-balok atau bulatan agak besar untuk dibagikan kepada setiap anak. Siapkan plastik untuk alas meja atau tempat meletakkannya.

- b. Guru diharapkan memandu langkah kerja membentuk dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan roti/biskuit dengan ukuran cukup besar supaya bisa diamati oleh semua anak dengan jelas. Selain itu lengkapi peragaan tersebut dengan gambar langkah-langkah membentuk mainan model manusia, buah-buahan atau model binatang yang ditempelkan di papan tulis dan contoh hasil membentuk mainan yang sudah jadi dengan baik.
- c. Setiap tahapan membentuk patung roti/biskuit yang sudah dibuat oleh siswa hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan, haluskan dan sebagainya.



Gambar. Membentuk dari Roti Tawar/Biskuit
(Koleksi Farida Mayar)

- d. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan/membersihkan tempat belajarnya dan mencuci tangan dengan sabun.